DibujAr

LA REVISTA

#29
$12.00 Mex.
2.50 Dls.

ÚLTIMA PARTE DE
ANATOMÍA
PULIR DETALLES

DIBUJA DIFERENTES
TIPOS DE PERSONAS

COLOCA
SOMBRAS PROYECTADAS
CON PHOTOSHOP

REVISIÓN DE PORTAFOLIOS POR EL EQUIPO CREATIVO

INTRODUZCA A LOS PEQUEÑOS AL MÁGICO MUNDO DEL DIBUJO

Creando aficionados

GARABATOS

La revista del mini-dibujante

LES OFRECE LOS MEJORES CONSEJOS Y TIPS PARA QUE SUS NIÑOS DESARROLLEN SUS APTITUDES COMO DIBUJANTES

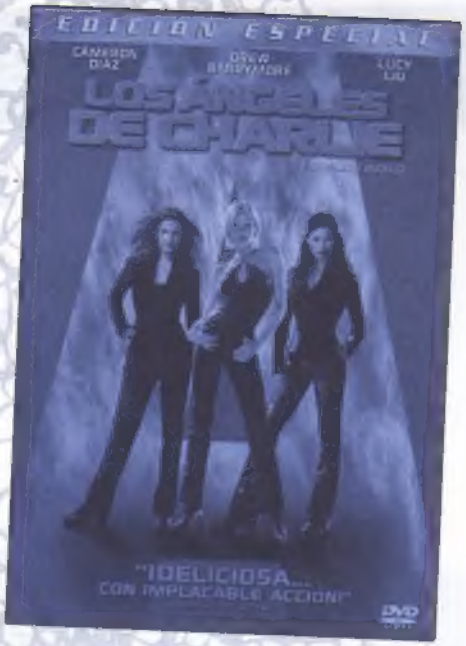
LA PUBLICACIÓN MÁS RECOMENDADA EN ESCUELAS

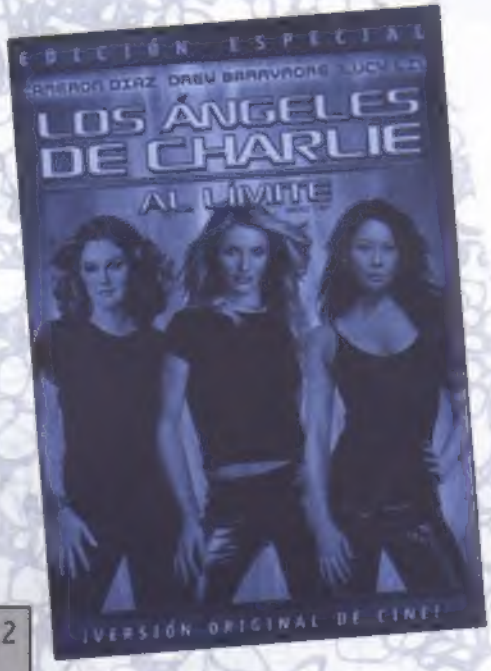
¡Búscala en los puestos de revistas!

Editorial

Con este número llegamos al final de la serie de anatomía; ha sido un gran esfuerzo, pero creo que ha valido la pena, esperamos que todos ustedes hayan podido conseguir la colección de tres números completa, ya que les será de gran ayuda como consulta para realizar sus dibujos de figura humana, además de que entenderán muchas cosas sobre el movimiento y los músculos. Por favor, manden sus opiniones a la dirección electrónica o postal de abajo, recuerden que son sus opiniones y deseos los que nos van guiando para los temas de cada mes de ésta, su revista DibujArte. Como recomendaciones de películas, tenemos un par que nos ayudarán para checar la anatomía de la figura femenina y las capacidades dinámicas del cuerpo, además de que hay varias secuencias de acción bastante... interesantes. Los Ángeles de Charly 1 y 2, si compran los DVDs originales, tendrán la oportunidad de checar todo el material adicional incluido, además de conocer más de cerca a las protagonistas. Disfruten.

Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte@editoposter.com
www.editoposter.com





ÍNDICE

Anatomía 3 **DETALLE**.....2
Revisión de **PORTAFOLIOS**.....34
Tips de **PHOTOSHOP**.....36
Buzón.....40

DIRECTORIO

Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable

Carlos Carbajal Cuevas
Director

Laura O. Bárcena
Diseño de Interiores

Escorza
Tozani
Clases de Dibujo

Lesly Z. Marín Hernández
Asistente

Romy Villamil
Izumi
Colaboradores

Escorza
Tozani
Portada

Delfina Fuentes A.
Corrección de Estilo

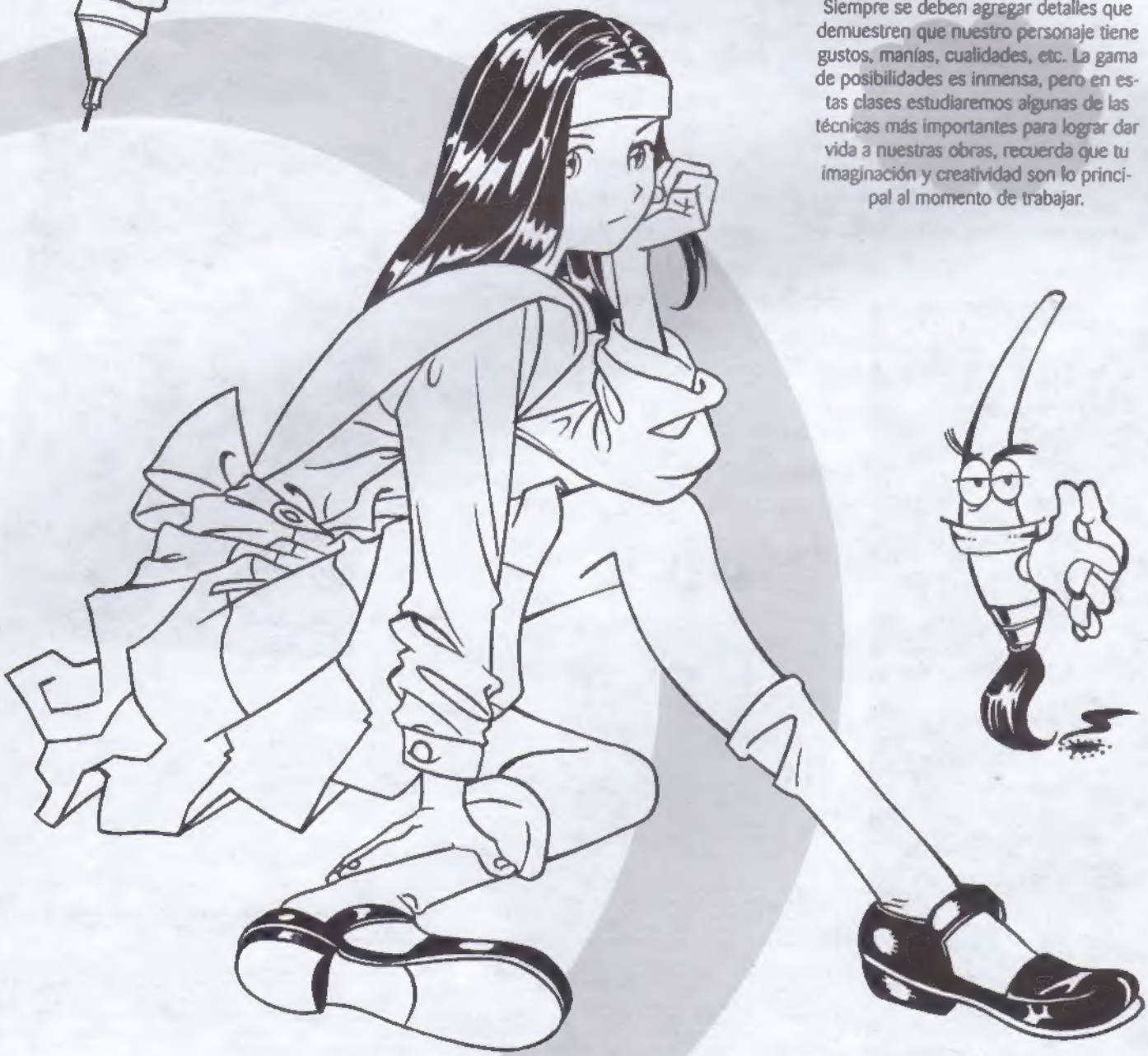
Martha García de la Rosa
Preprensa

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #29 **SEGUNDA QUINCENA DE JUNIO 2004**
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y video|uegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigtha y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

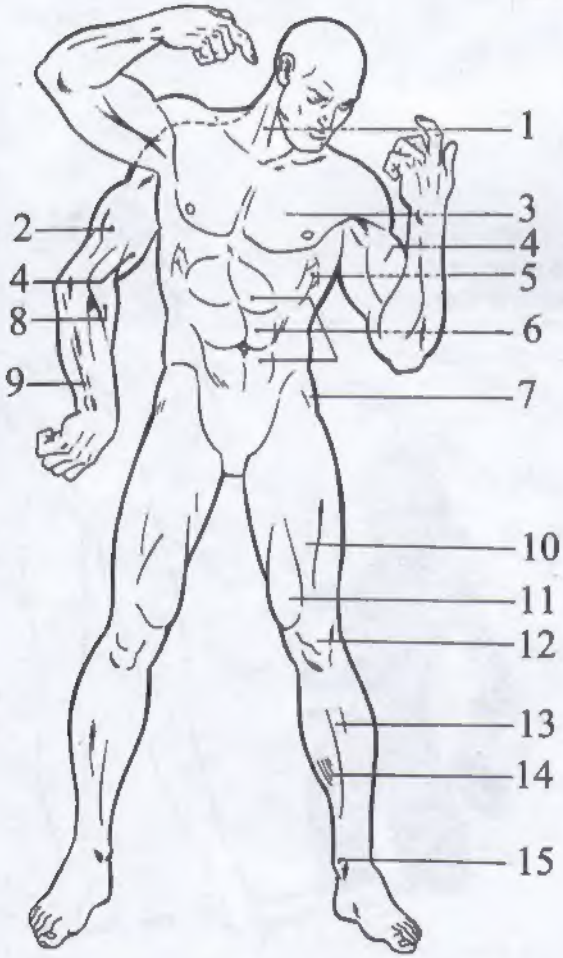
DIBUJARTE Publicación Catorcenal, Por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS e-mail: jfv38@hotmail.com** Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDITOPOSTER S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. **04-2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 1/432"00"/15273 Certificado 11742 19/Oct/2001 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** Exp. 1/432"01"/15273 Certificado 8440 18/Dic/2001 **Impresa en Mexico Copyright © 2000.**

El detalle de los acabados de un dibujo es de gran importancia, ya que es lo que da la imagen final que todas las personas verán de nuestro trabajo. El esqueleto y los músculos son la base sobre la que tenemos que cimentar la estructura y el movimiento de la figura pero el detalle que se ponga en ésta es lo que determinará lo interesante o lo obsoleto de nuestros personajes.

Siempre se deben agregar detalles que demuestren que nuestro personaje tiene gustos, manías, cualidades, etc. La gama de posibilidades es inmensa, pero en estas clases estudiaremos algunas de las técnicas más importantes para lograr dar vida a nuestras obras, recuerda que tu imaginación y creatividad son lo principal al momento de trabajar.



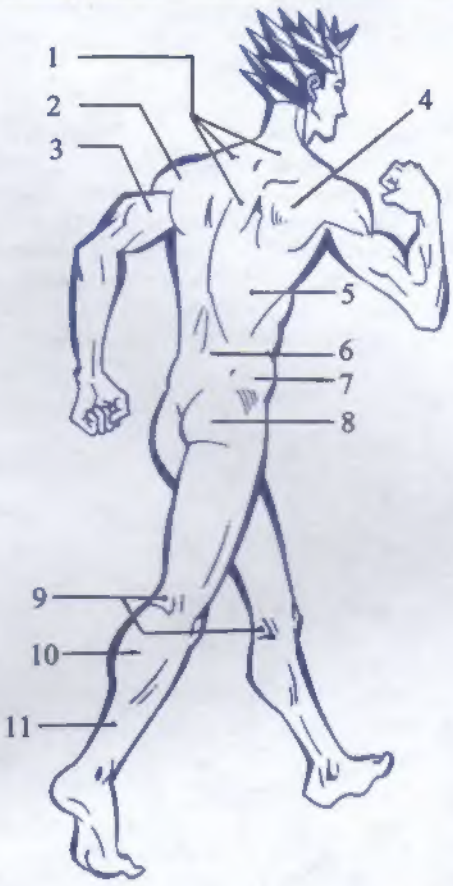
Son muchos los músculos en el cuerpo y la mayor parte de éstos pueden ser visibles a través de la piel, pero hay algunos que se notan más que otros. En estos ejemplos puedes checar cómo se ven los músculos con piel y sin ella para identificar cuáles son las más visibles y cuáles son las diferencias entre ambos. También puedes ubicar algunos huesos visibles.



1. Esternocleidomastoideo
2. Tríceps
3. Pectoral
4. Bíceps
5. Serrato
6. Músculos abdominales
7. Glúteo medio
8. Supinador largo
9. Cubito
10. Recto del fémur
11. Basto interno
12. Rótula (hueso de la rodilla)
13. Tibia (espinilla)
14. Gemelos
15. Cabeza de la tibia (tobillo)
16. Trapecio
17. Deltoides
18. Omoplato
19. Redondo mayor
20. Dorsal
21. Músculos lumbares
22. Basto externo

Aquí se muestra un ejemplo más, ahora de espaldas.

1. Trapecio
2. Deltoides
3. Tríceps
4. Omóplato, redondo menor
5. Dorsal
6. Lumbares
7. Glúteo medio
8. Glúteo mayor
9. Espacio popitleo
10. Gemelos
11. Tendón de Aquiles



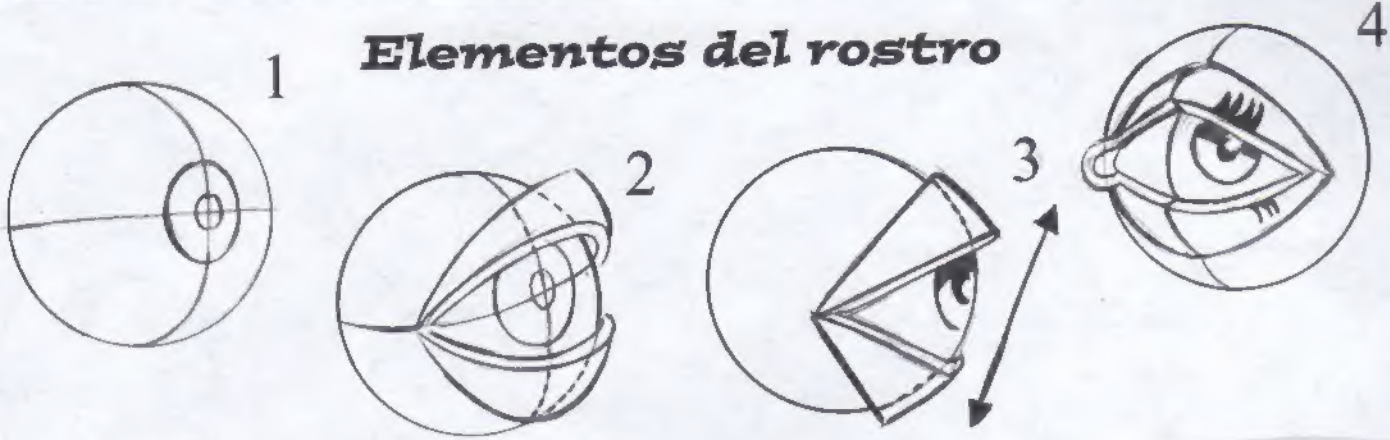
A diferencia del hombre, la mujer tiene formas menos marcadas; en el manga, por ejemplo, se marcan algunas líneas que, aunque pocas, es importante saber identificarlas.

1. Esta pequeña línea que sube del cuello es el límite del trapecio.

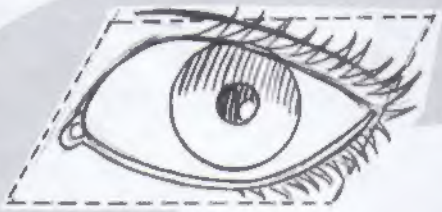
2. Omóplato.

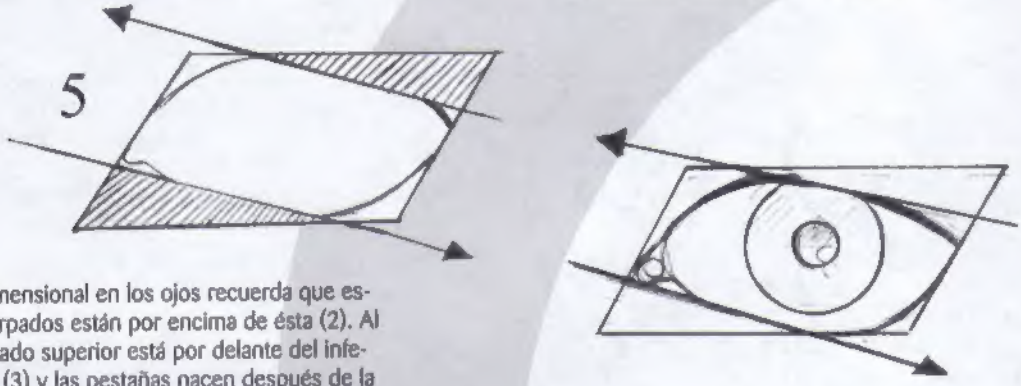
3. Esta línea es el tendón que se conecta del basto externo a la cabeza del peroné.

Elementos del rostro

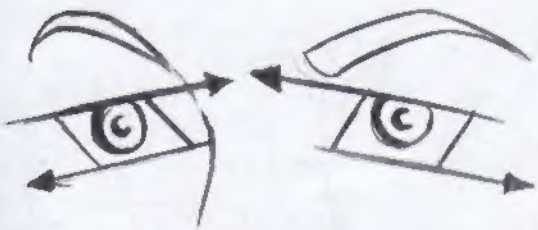


Para dar acabados en un rostro debemos conocer de cerca elementos como los ojos, orejas, nariz y boca, recuerda que para dibujar cualquier estilo (manga, americano, caricatura, etc.) es necesario conocer su forma realista para después (si se desea) deformarlo o estilizarlo.

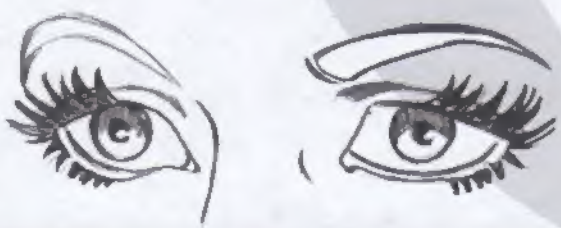


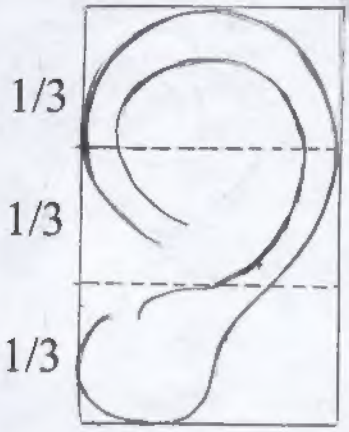


Para dar una impresión tridimensional en los ojos recuerda que estos son una esfera (1), los párpados están por encima de ésta (2). Al ver los ojos de perfil el párpado superior está por delante del inferior, como lo indica la flecha (3) y las pestañas nacen después de la delgada pared que forma el párpado (4). Para dibujar un ojo de frente con más precisión sigue este procedimiento de tres pasos (5).



Recuerda que lo más importante para aprender a dibujar cualquier cosa (en este caso los ojos) es repetir el mismo dibujo procurando que cada vez salga mejor y copiar de fotos de revistas o incluso de un espejo.





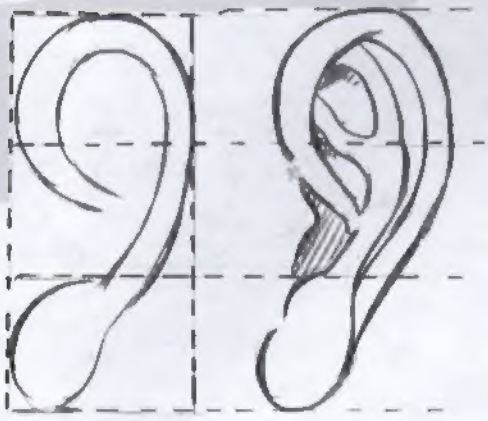
1

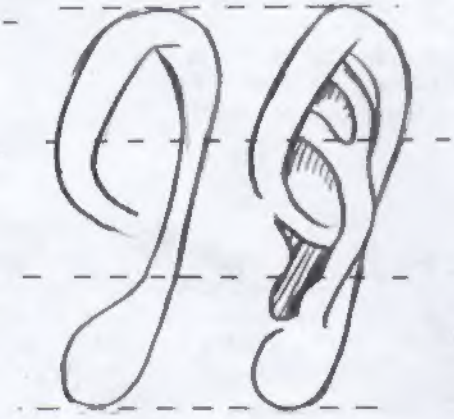
2

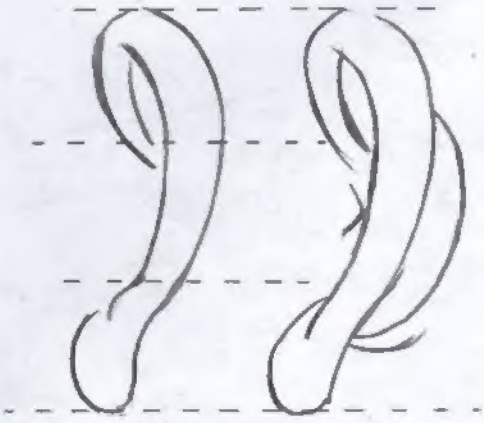
3

4

Para dibujar la oreja con mayor facilidad tracemos un rectángulo y dividámoslo en tres partes iguales; primero dibujemos la parte externa que parece una interrogación (1). Después la parte interna que parece una "y" (2). Unamos ambas partes (3) y finalmente coloquemos los detalles (4).

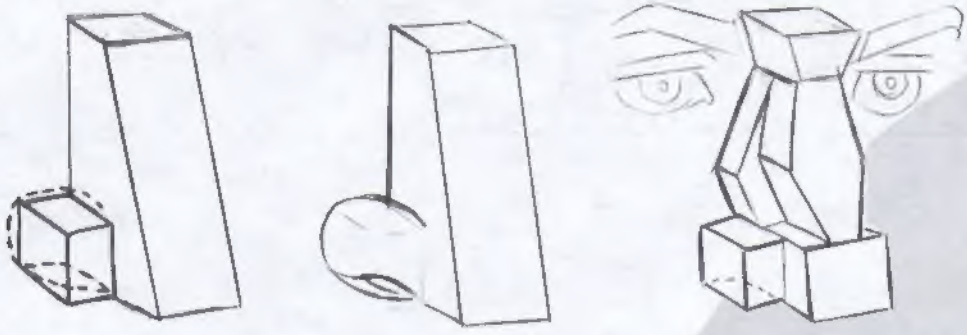

5


6


7

Practica en diferentes ángulos, como cuando el rostro esta volteando un poco (5). Cuando el rostro está de frente (6) o cuando lo vemos desde atrás (7).

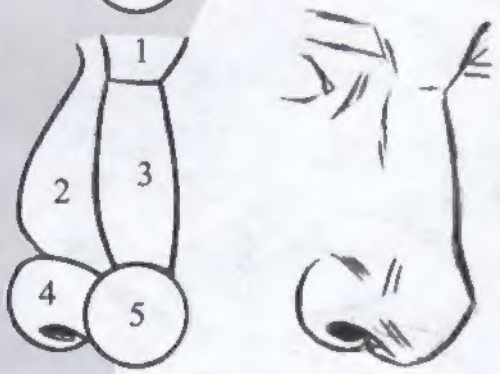
1



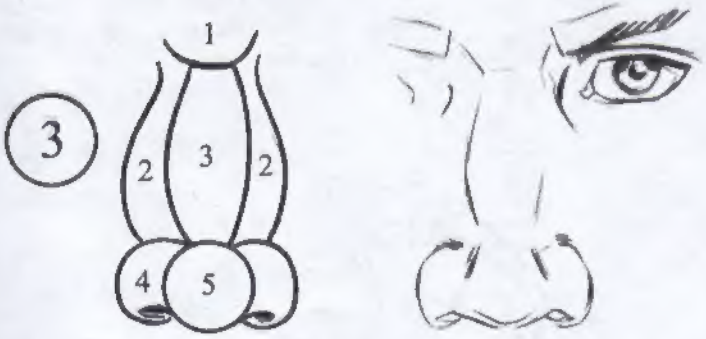
La forma más fácil de concebir una nariz es un triángulo. Observa cómo con figuras geométricas podemos simular su forma de manera más precisa (1).

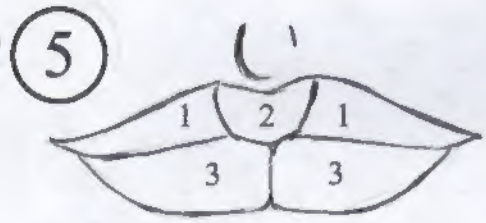
Otra forma en que podemos hacerla es dividirla en cinco partes, como en la figura (3). Con este método puedes verla de frente, o ligeramente desde arriba.

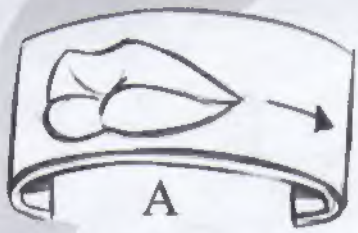
2



3







Para ver la nariz desde abajo puedes usar figuras geométricas como en (4).

De manera parecida dibujemos la boca dividiéndola en tres partes, como en la figura (5), recuerda que la boca tiene una forma circular, esto provoca que se vea gradualmente diferente mientras una persona voltea, como en la figura (A). La boca de perfil es como si la dividiéramos por la mitad, recuerda que también en la boca de perfil el labio superior está más adelante que el inferior, como la indica la flecha en la figura (B), practica en todas las vistas posibles y con diferentes expresiones, de esta manera lo dominarás poco a poco.

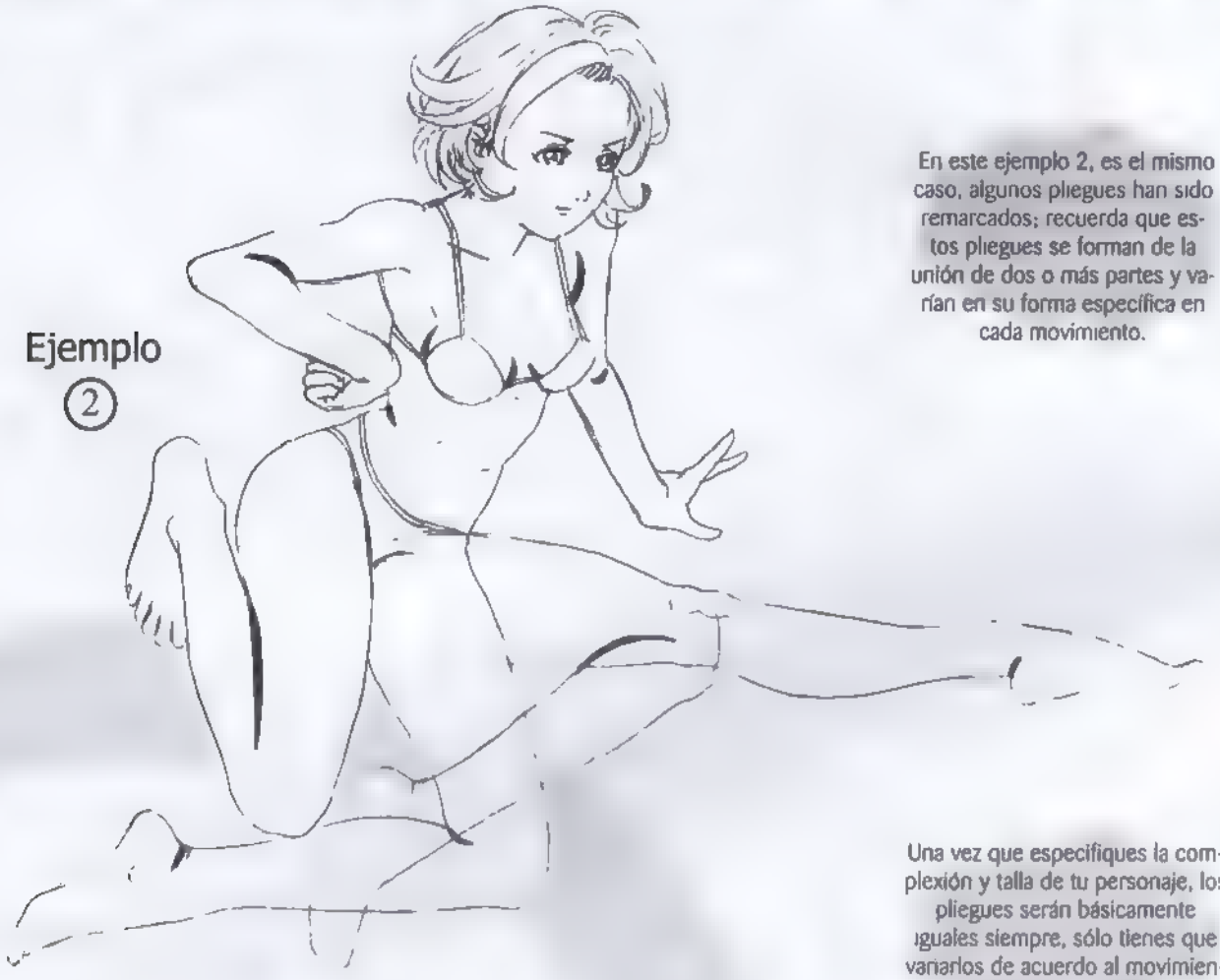
Los Pliegues en la piel

Ejemplo 1

La piel es como un traje ajustado que tenemos encima de los músculos, es por eso que al movernos se generan en la piel dobleces, pliegues y arrugas visibles que al dibujarlas dan a la imagen una ilusión de volumen y profundidad. Para saber dibujar estos pliegues es necesario conocer el sistema muscular y las estructuras que dan forma al cuerpo.

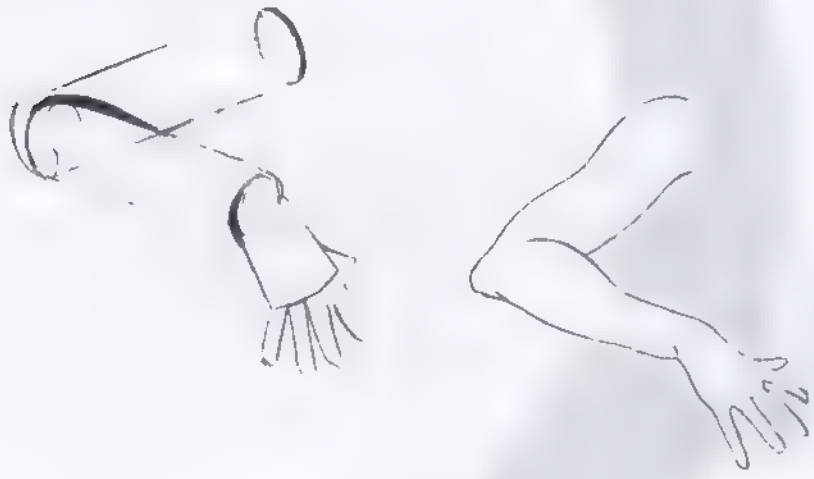
En el ejemplo 1, al descomponer el cuerpo en cajas y cilindros nos damos cuenta de que los pliegues se forman justo en la intersección de dos cilindros. Checa las líneas negras que se marcan en la estructura, son las zonas donde se forman pliegues.

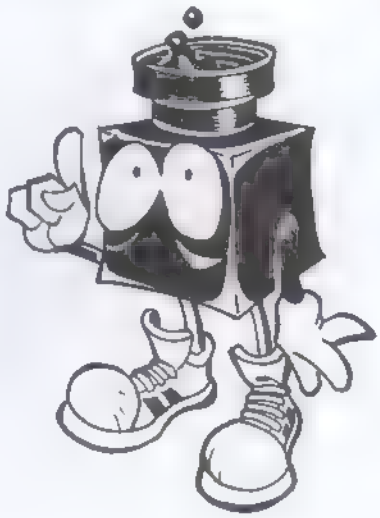
Ejemplo ②



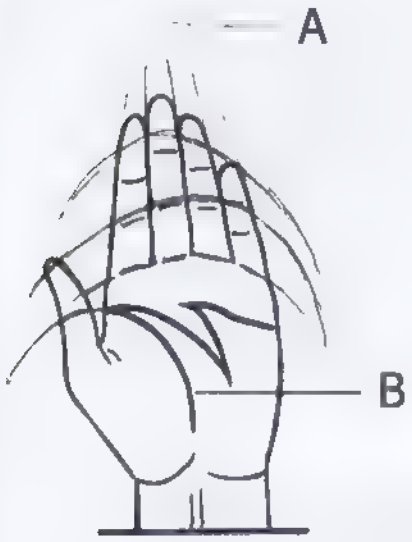
En este ejemplo 2, es el mismo caso, algunos pliegues han sido remarcados; recuerda que estos pliegues se forman de la unión de dos o más partes y varían en su forma específica en cada movimiento.

Una vez que especifiques la complexión y talla de tu personaje, los pliegues serán básicamente iguales siempre, sólo tienes que variarlos de acuerdo al movimiento y punto de vista para darle el volumen adecuado.

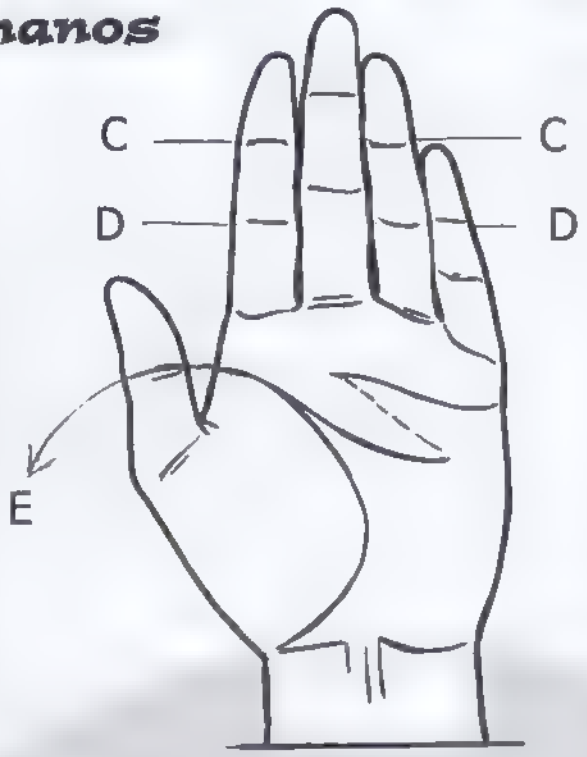




Los pliegues de la manos

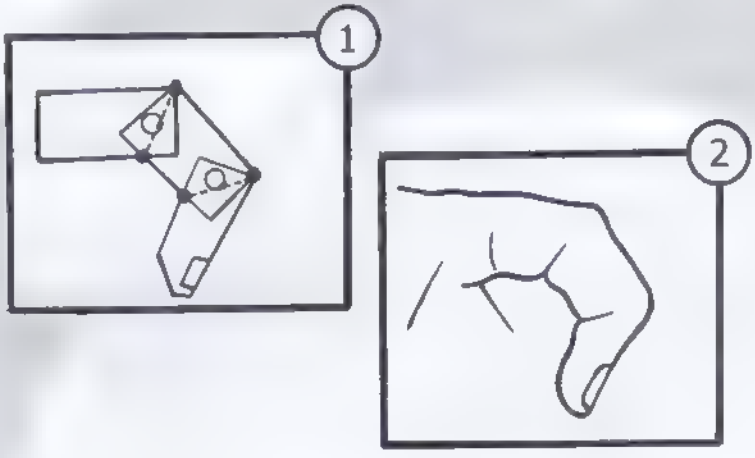


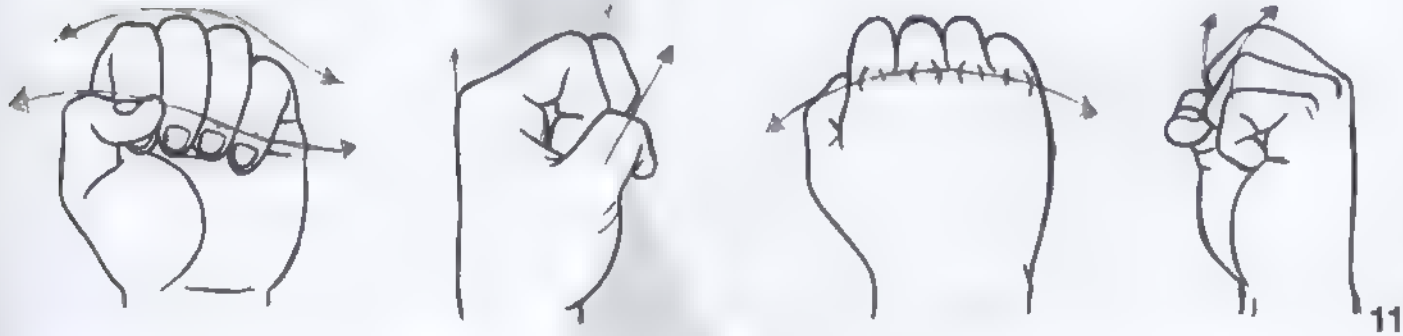
A diferencia de los pliegues en el cuerpo, los pliegues en las manos están marcados permanentemente. En (A) observa cómo todos los dedos apuntan a un mismo punto ubicado frente al dedo medio, también nota que los dobleces en los dedos tienen una disposición curva. En (B) checa que los pliegues en la palma de la mano parecen dibujar una especie de letra "M". En (C) observa que los dobleces del dedo índice y anular están a la misma altura, también coinciden con la punta del dedo meñique. En (E), el pliegue del dedo pulgar es una extensión del pliegue mayor de la palma.

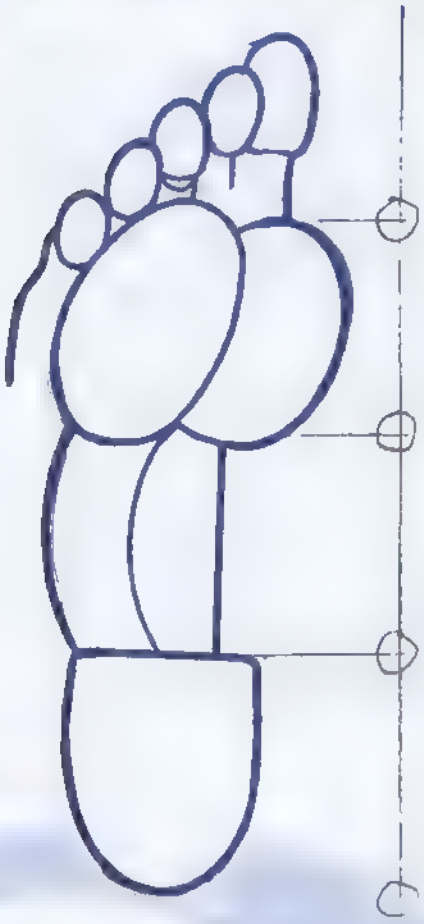


En 1 y 2, los pliegues de los dedos resultan de la intersección de rectángulos que son las falanges de los dedos.

Estudia el puño cerrado en todas sus posiciones, las flechas indican el ritmo de los dedos el acomodarse y te serán de utilidad para dibujar con mayor precisión.



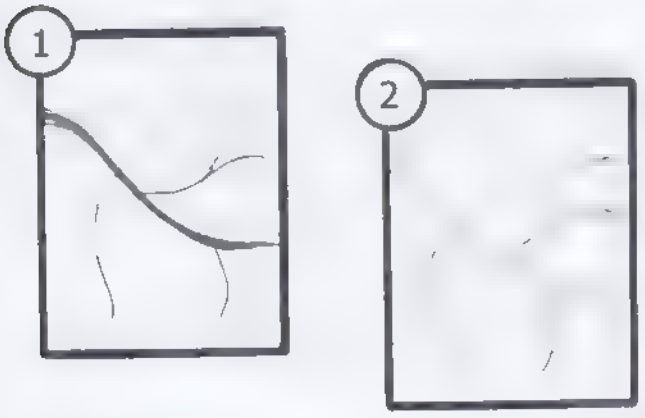




Puedes dividir la estructura del pie en cuatro partes, así te será más fácil darle la proporción adecuada. Observa la forma en que se construye la estructura y cómo se adapta al dibujo ya terminado.

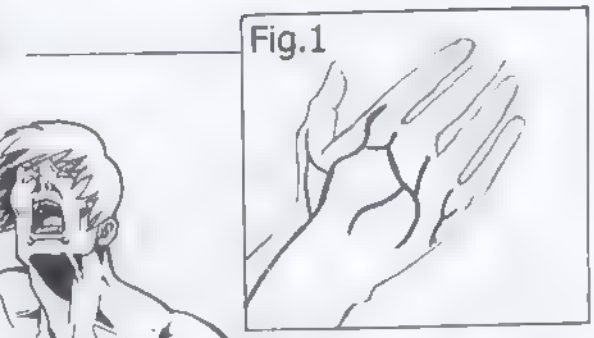
Mira con atención la planta del pie, desde su forma básica y sus proporciones hasta las líneas que indican los pliegues que se deformarán cuando el pie esté en movimiento.

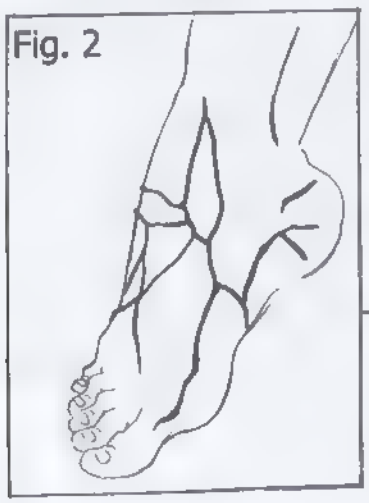
Las venas



Para dibujar las venas primero traza una línea y colócale ramificaciones como a un árbol (1), luego dale volumen (2). Para darle más volumen ponle sombras (3), las sombras se colocarán en dirección contraria a la fuente de luz, que está indicada por las flechas. En (4) agregamos músculos y acentuamos las sombras, es fácil si lo haces por pasos.

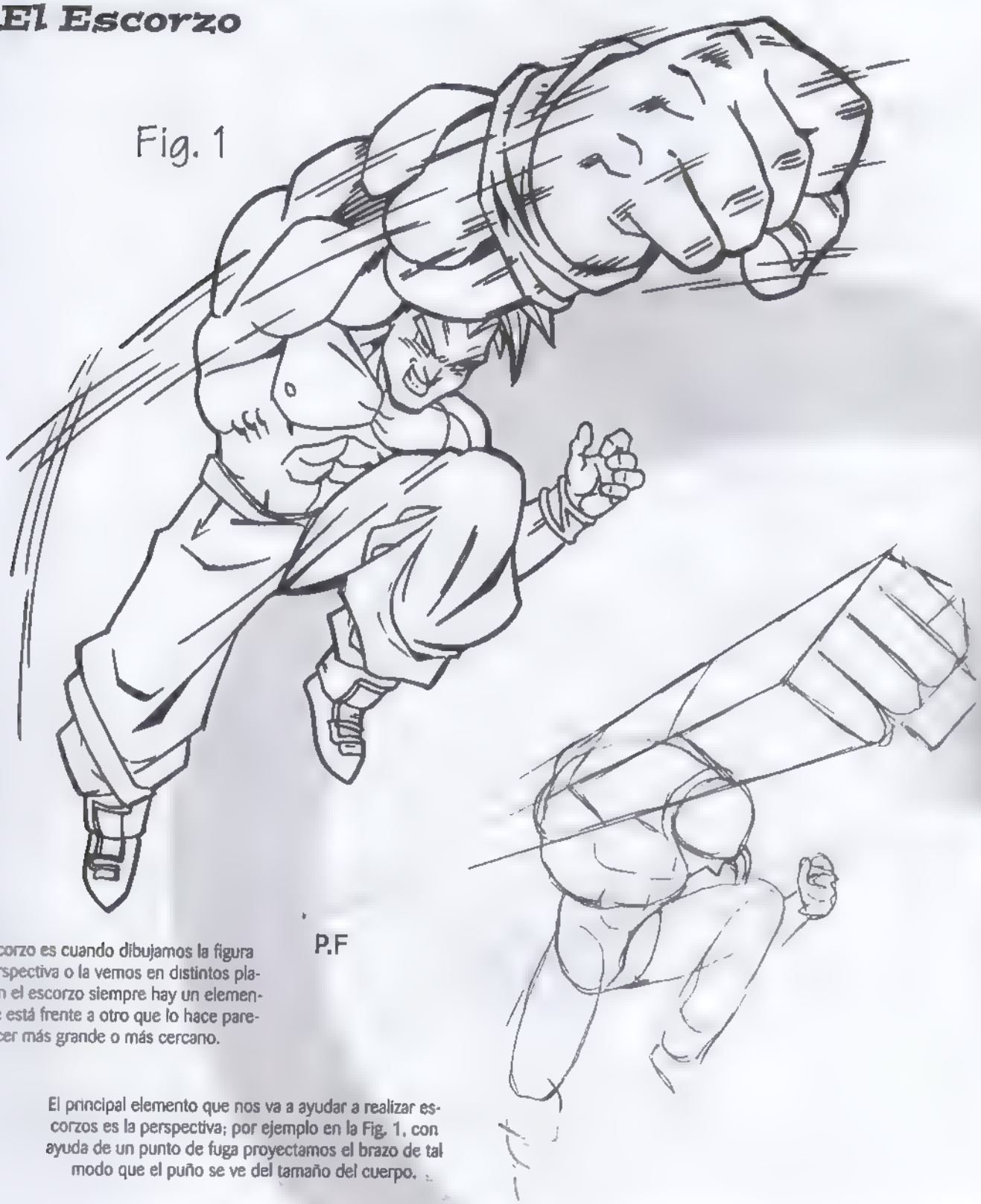
Realmente las venas sólo se marcan en las manos y los pies porque son los puntos más alejados al corazón, en las mujeres apenas se notan un poco en las manos, pero en personas que se ejercitan mucho podemos ver más venas. Por ejemplo (A), esta vena surge desde el deltoides, pasa por en medio de los bíceps y llega a los brazos (c) donde se concentra una gran cantidad de venas, en (b) esta vena parece seguir el músculo sartorio. Las venas parecen ser distintas de persona a persona, pero siempre son las mismas, sólo que algunas se marcan más en cierta gente.





El Escorzo

Fig. 1



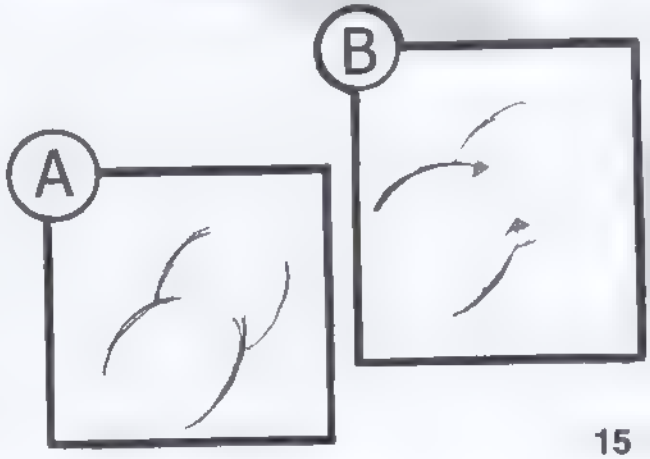
El escorzo es cuando dibujamos la figura en perspectiva o la vemos en distintos planos, en el escorzo siempre hay un elemento que está frente a otro que lo hace parecer más grande o más cercano.

P.F

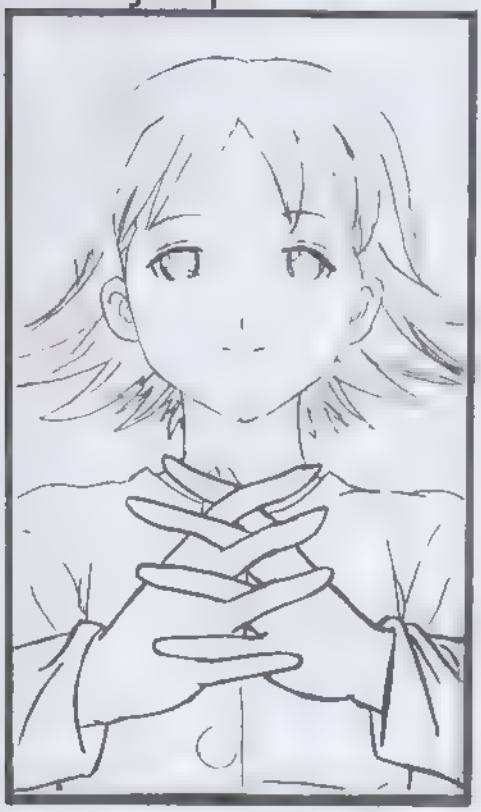
El principal elemento que nos va a ayudar a realizar escorzos es la perspectiva; por ejemplo en la Fig. 1, con ayuda de un punto de fuga proyectamos el brazo de tal modo que el puño se ve del tamaño del cuerpo.

Fig.2

En la figura 2 observa que la pierna y el brazo escorzados son mucho más pequeños en distancia comparados con los que no están escorzados, pero éstos se hacen sutilmente más grandes a medida que se acercan al observador, mientras los miembros no escorzados conservan su tamaño natural. En A y B mira cómo entran las líneas en un escorzo.

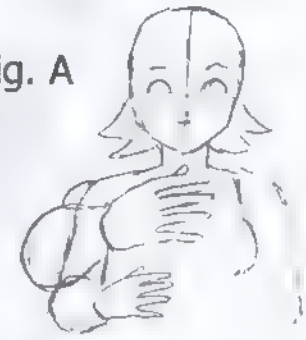


Ejemplo . 1



En el ejemplo 1 hemos dibujado las manos mucho más grandes, propósito con una línea de contorno más gruesa para que den la impresión de estar más cerca; esto se nota más en la figura A donde se compara el tamaño de la mano escorzada con su tamaño natural, es muy fácil hacer este tipo de escorzos.

Fig. A



En el ejemplo 2, tenemos un escorzo con cuatro planos, el cuarto plano es el cuerpo normal. El tercer plano lo ocupa el brazo que en la figura B tiene un punto de fuga, el segundo plano es la mano y el primer plano son los dos dedos que señalan, para los cuales también se uso otro punto de fuga

Ejemplo . 2

Fig .B

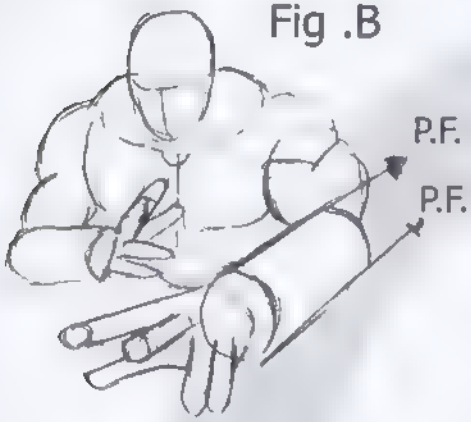
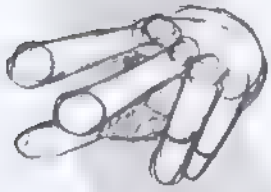


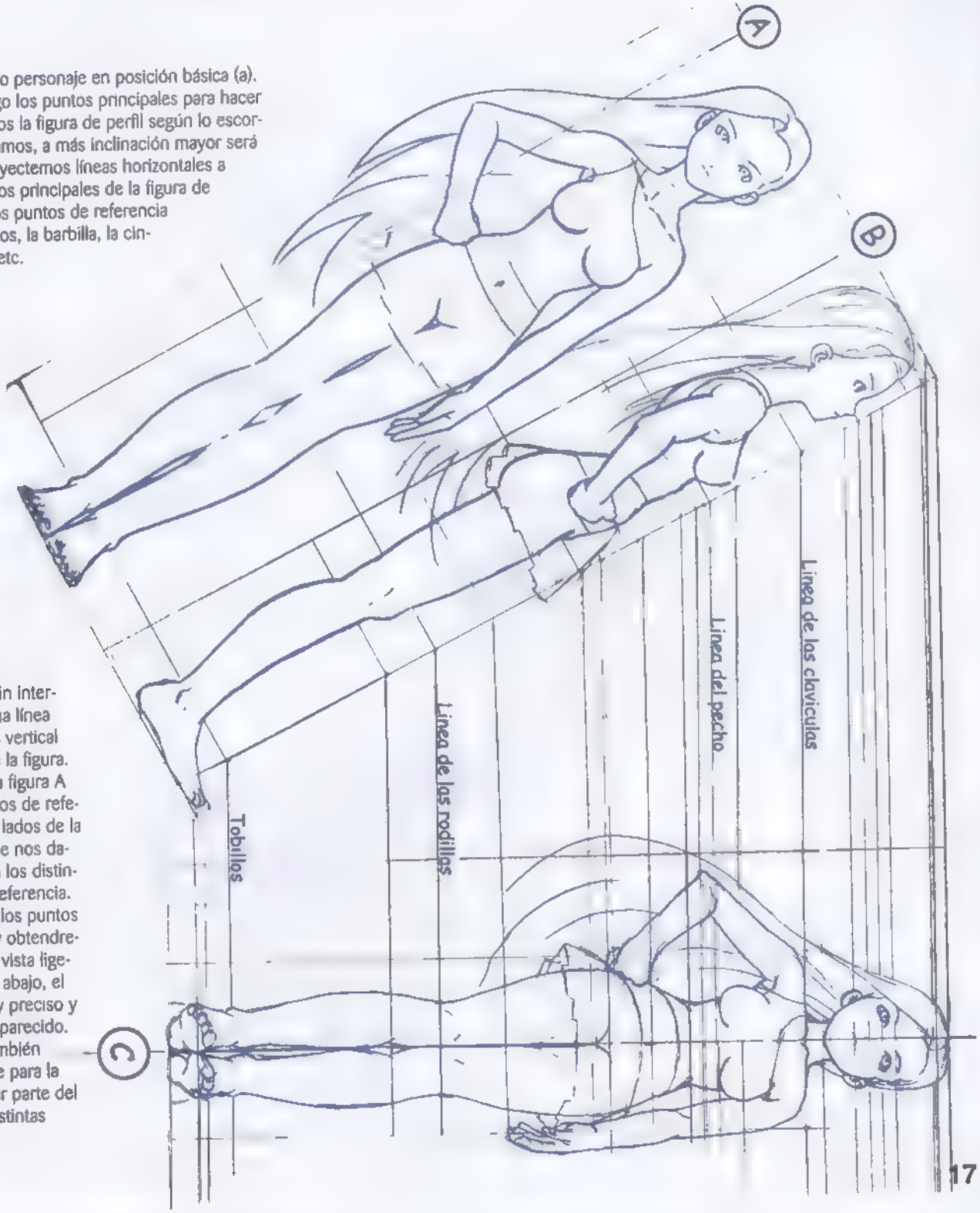
Fig.C



Un poco de dibujo técnico

Ésta es una técnica muy laboriosa, pero puede ayudarte a hacer escorzos muy difíciles con gran exactitud.

Dibujemos nuestro personaje en posición básica (a). Proyectemos luego los puntos principales para hacer el perfil. Inclinemos la figura de perfil según lo escorzado que la queramos, a más inclinación mayor será lo escorzado. Proyectemos líneas horizontales a partir de los puntos principales de la figura de perfil inclinada, los puntos de referencia pueden ser los ojos, la barbilla, la cintura, las rodillas, etc.

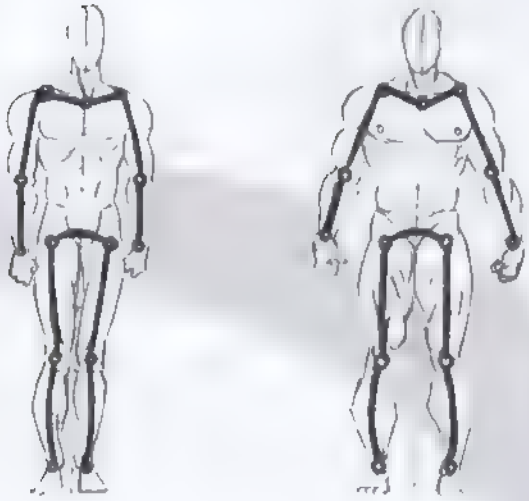


Estas líneas serán interceptadas por una línea vertical. La línea vertical será la mitad de la figura. Con ayuda de la figura A marcamos puntos de referencia a ambos lados de la línea vertical que nos darán el ancho en los distintos puntos de referencia. Al final unimos los puntos con paciencia y obtendremos una figura vista ligeramente desde abajo, el escorzo es muy preciso y se conserva el parecido. Esta técnica también puede aplicarse para la cara o cualquier parte del cuerpo o en distintas posiciones.

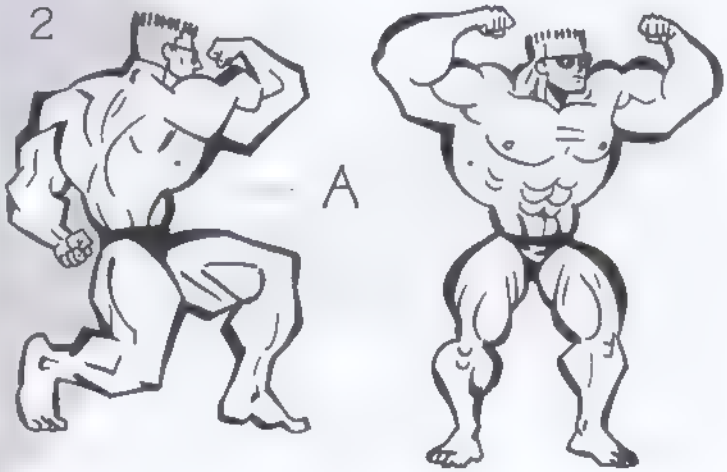
Fisicoculturista

Una de las alteraciones de la figura normal es la causada por el ejercicio con fines de aumentar la masa muscular. Un fisicoculturista desarrolla prácticamente todos sus músculos. Los que menos se ven son los de la cara, las manos y los pies (a partir de los tobillos hacia abajo), los músculos de un fisicoculturista aumentan en volumen y están más marcados; sin embargo, el esqueleto es igual al de una persona normal (1), esto provoca que los brazos se separen más del cuerpo dado que son mas voluminosos al igual que el cuerpo, de manera similar las piernas se separan entre sí por el volumen que ocupan.

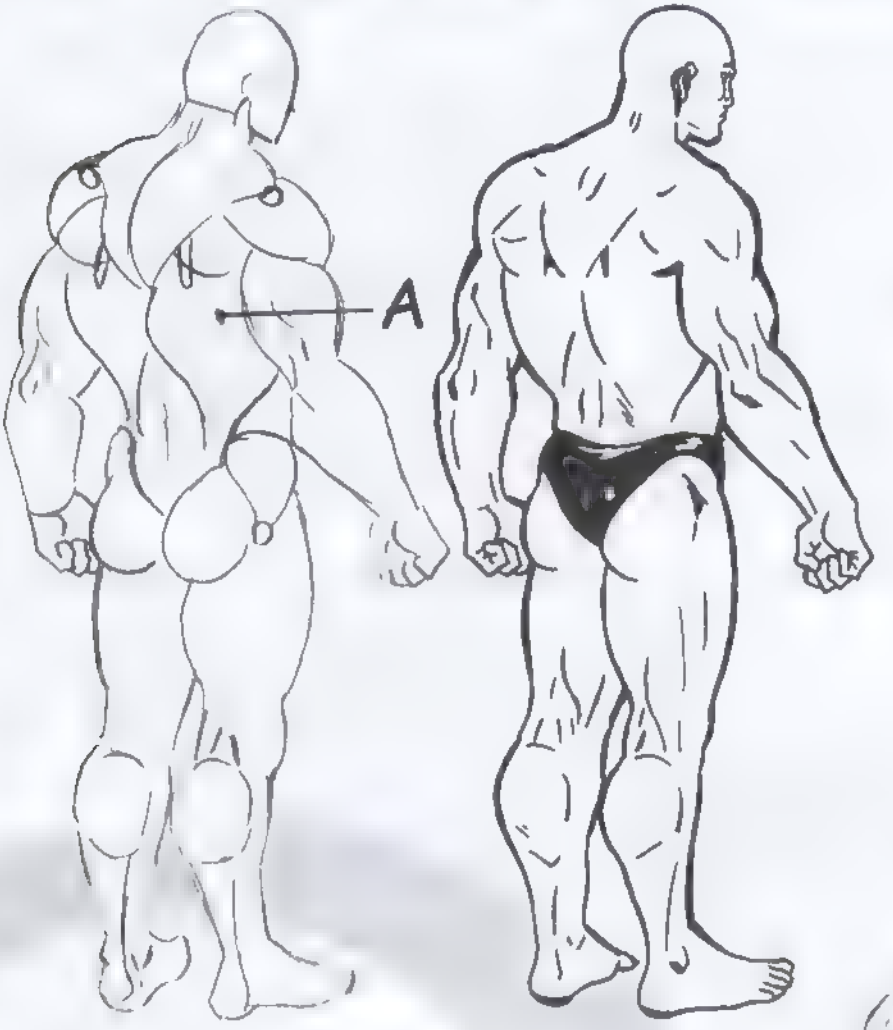
1



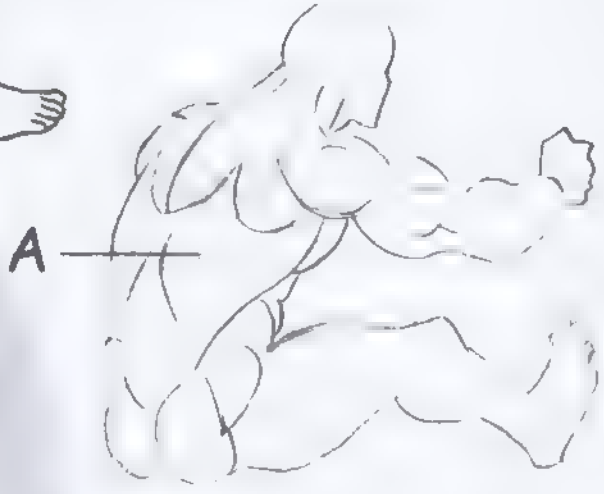
2

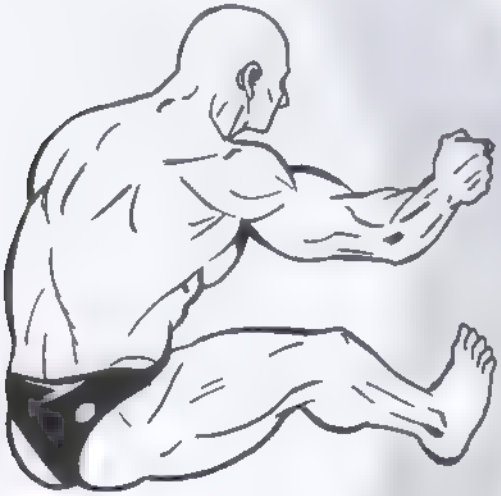


Observa en la figura 2 que para caricaturizar a un fisicoculturista puedes exagerar todos sus músculos y dejar pequeños las manos, los pies, la cabeza y una cintura estrecha.



En (A) se muestra el músculo dorsal (que es el músculo más grande del cuerpo), si exageras este músculo dará la impresión de ser mas fuerte, también la cintura debe ser muy breve, pon atención en todos los ejemplos de esta página y la anterior cómo el musculo dorsal (A) ocupa un gran volumen.



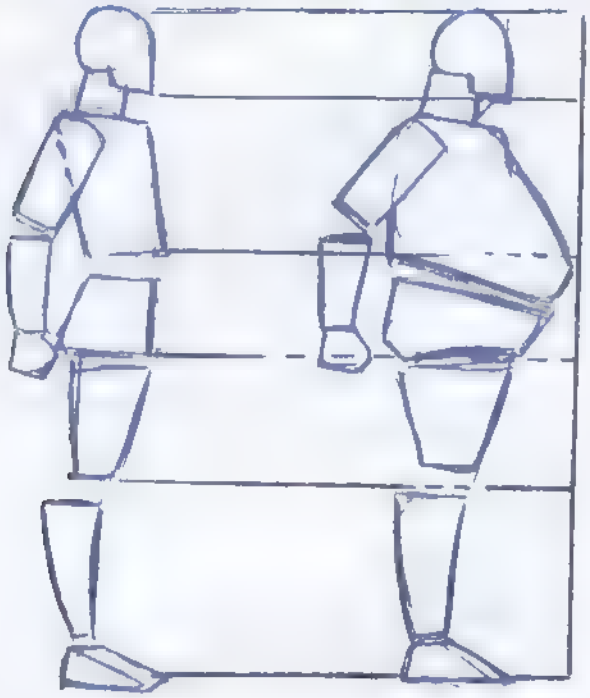


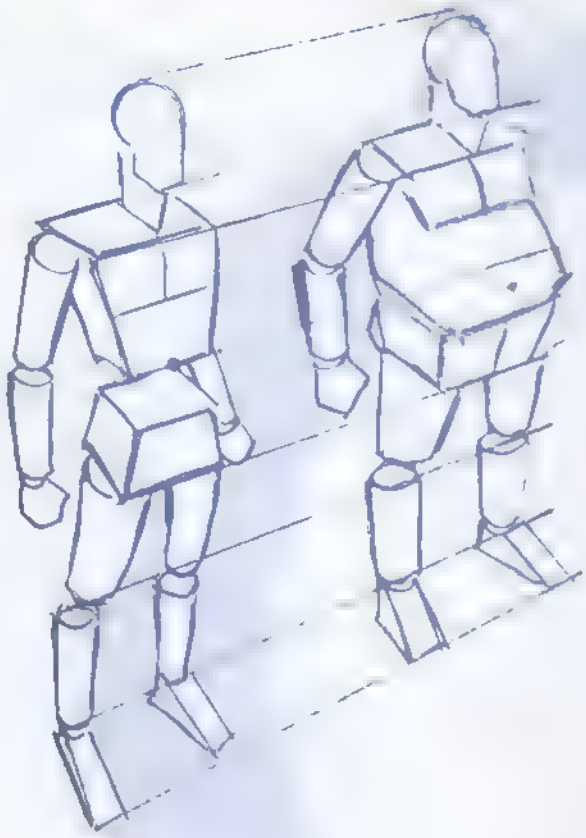
La figura obesa

1

2

La figura obesa es una deformación de la figura normal (Fig.1) las principales áreas que crecen por acumulación de grasa son: el área abdominal (panza), los oblicuos (llantas) y el cuello (papada); además, la piel en general es más flácida y el cuerpo ocupa más volumen. En la figura (2) tenemos una persona obesa más exagerada, pon atención en sus piernas, al acortarlas da la impresión de ser más bajo de estatura lo que lo hace lucir más gordo.





Observa las diferencias entre el muñeco simplificado de una persona normal con respecto al muñeco de un obeso; si deseas darle movimiento a un personaje obeso utiliza este muñeco simplificado, recuerda que antes de hacer un personaje debes dibujarle bases, las cuales suelen ser círculos o figuras geométricas.

La figura delgada

Fig. 1

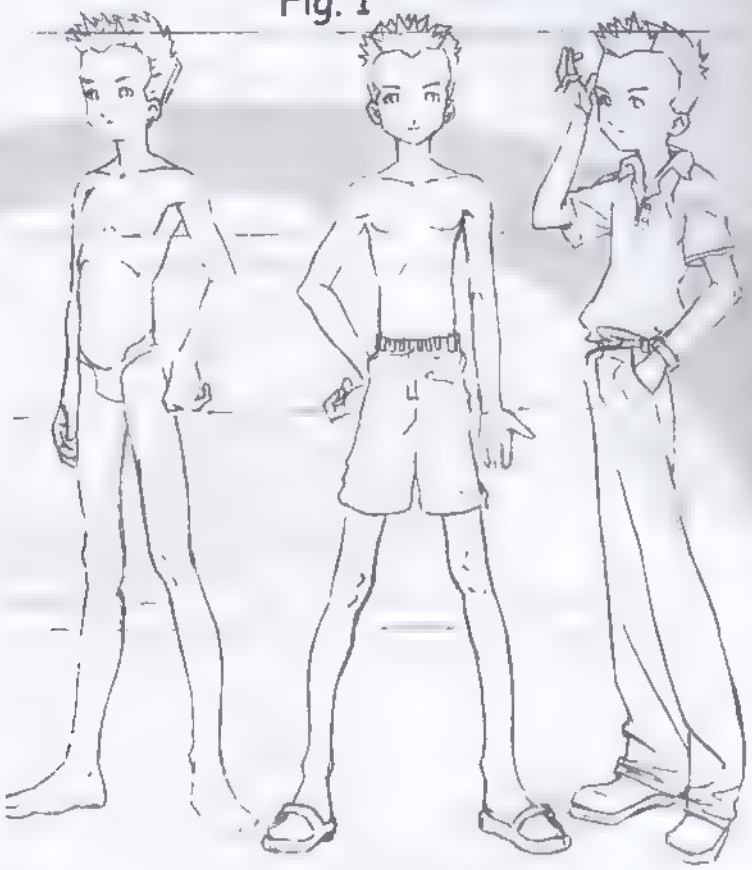
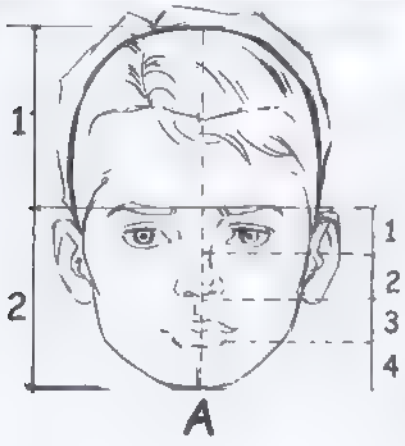
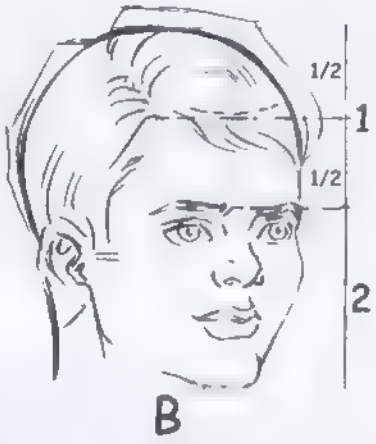


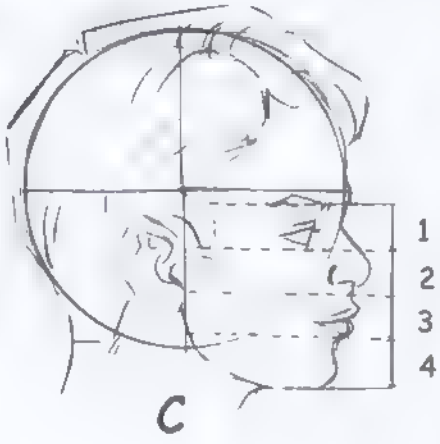
Fig. 2

Si dominas la figura normal, seguro te será muy fácil dibujar flacos. Los flacos parecen ser más "largos", pero no es eso, sólo son más delgados; los flacos conservan las mismas formas que los normales lo único que cambia es el grosor de los miembros y que los huesos se destacan más. En la figura 1, tenemos el mapa de un flaco. Las proporciones son las mismas, salvo quizá en el ancho del cuerpo que puede ser más estrecho. En el manga se usan mucho los personajes flacos porque por lo general sus protagonistas son niños o adolescentes, pero también debido a que la figura delgada con ropa, crea un contraste que brinda mucha gracia a la figura; además, la ropa disimula lo delgado de la figura, esto se ilustra claramente en la figura 2, además de dibujar delgada la figura se estiliza haciendo las piernas más largas, esto le da elegancia y fluidez, podemos alterar la figura, pero la base siempre será la misma: la anatomía humana.

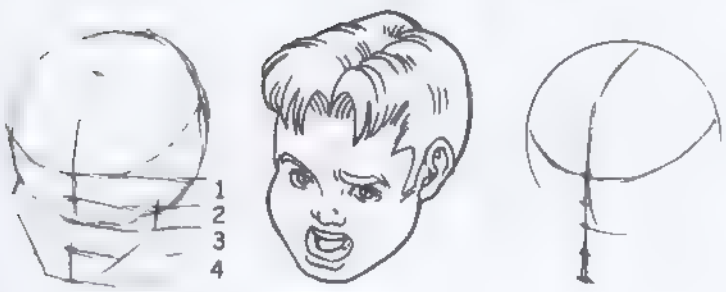
Nociones basicas de la anatomía de un niño







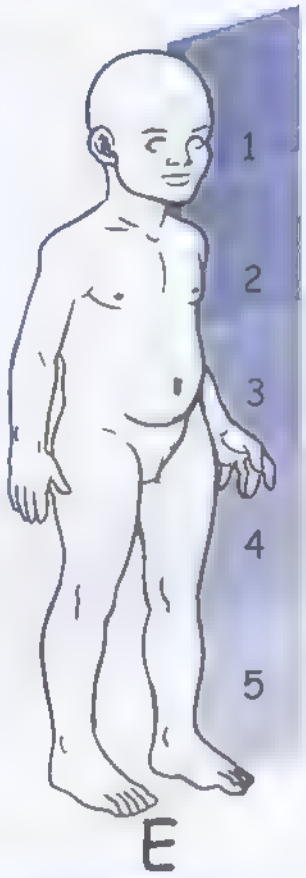
Mientras más pequeño es el rostro de un niño su frente es más amplia, su nariz es más corta, los ojos aparentan ser más grandes, las orejas están ubicadas más abajo y los rasgos están menos marcados. En un niño como de 6 a 8 años las cejas se encuentran a la mitad del rostro, y si dividimos en cuatro partes el rostro de las cejas al mentón encontraremos que la nariz está un poco por arriba de dos primeras cuartas partes del rostro y el labio inferior de la boca está en el tercer cuarto del rostro, observa la línea del pelo que está a la mitad de la frente (entre las cejas y la parte más alta de la cabeza), observa lo antes mencionado en los rostro de frente (a) tres cuarto (b) y perfil (c).



Para dibujar el rostro de un niño en más posiciones te puedes ayudar con un círculo como el de la figura C, traza un círculo y dibuja las cuatro posiciones del rostro por debajo de la línea del centro del círculo, como se ve en los ejemplos.

Mientras un niño se encuentra en crecimiento lo que menos crece es la cabeza, de tal modo que al año, su altura es como de cuatro veces su cabeza (d) a los tres años su altura es como de cinco veces su cabeza (e) y a los cinco años su altura es de seis veces su cabeza (f) mientras más edad tenga mayor será el número de sus cabezas, como el de un adulto el cual mide ocho cabezas.

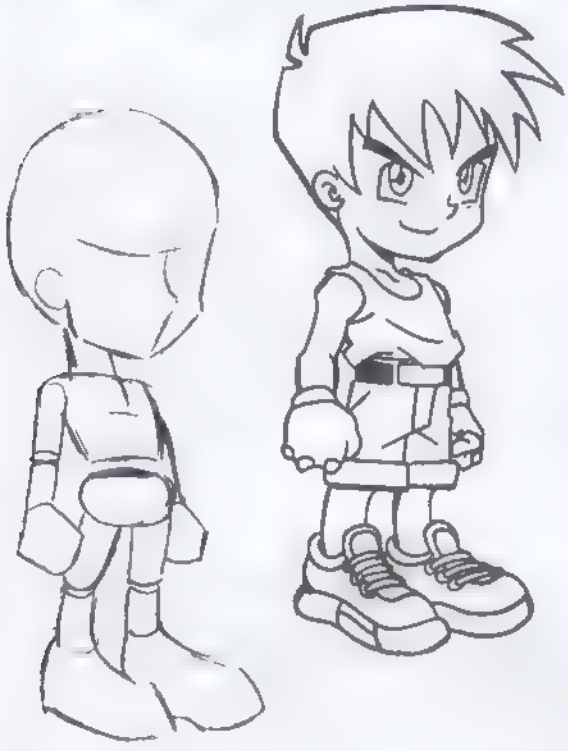
D



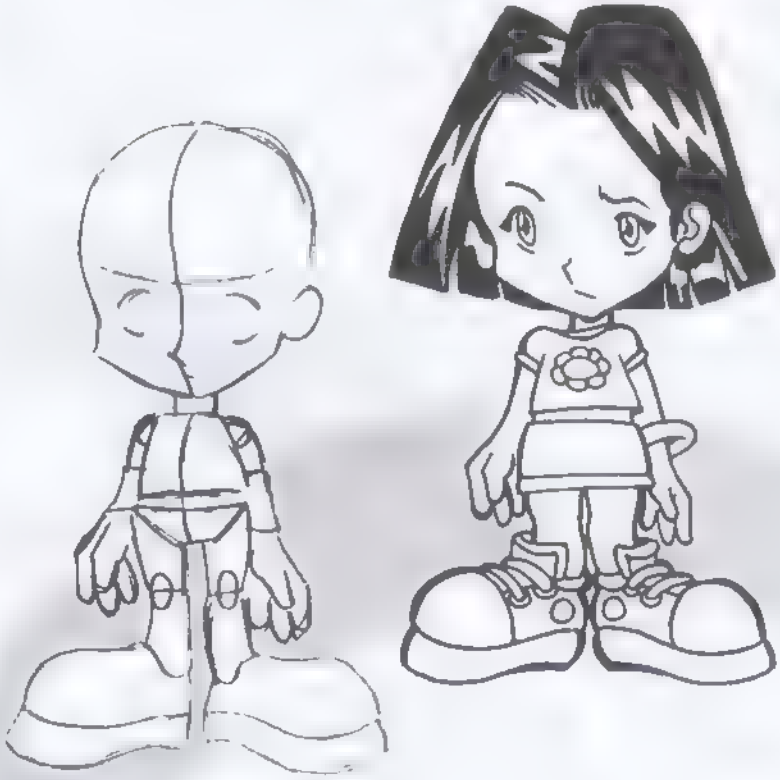
E

F

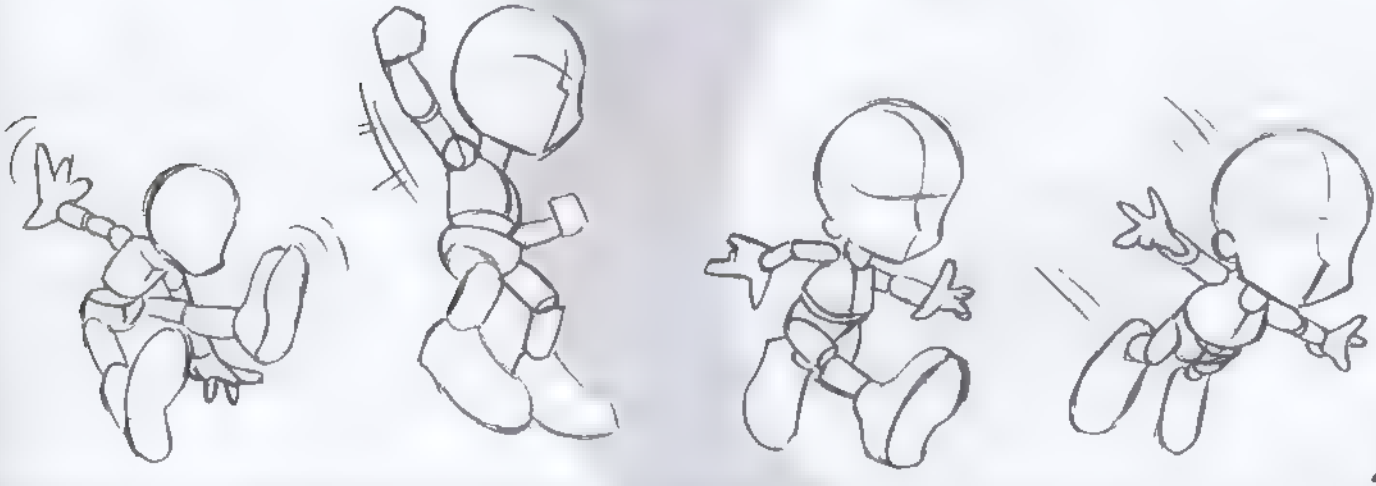
El movimiento de un niño es dinámico, pero poco ágil, como lo muestran los ejemplos de estructura.



Considerando las características de un niño mencionado en la página anterior, puedes utilizar el dibujo de éstos haciéndoles la cabeza más grande, la nariz más pequeña, los ojos más grandes, o las manos y pies más grandes; si deseas hacer un personaje niño haz primero una marioneta que te sirva de base para hacerlo y mueve este muñeco en cuantas poses te imagines.

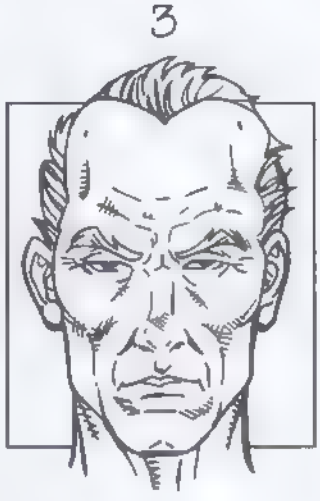


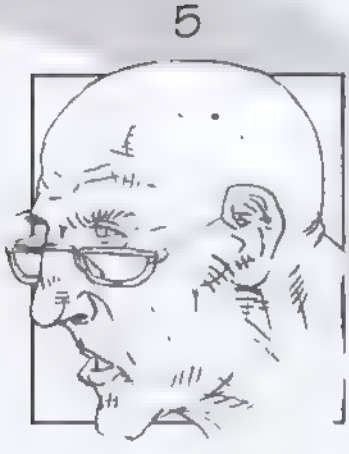
Con este tipo de estructura puedes trabajar los llamados Súper-deformeds o Smallbodies tan usados en el cómic, sobre todo de estilo japonés.

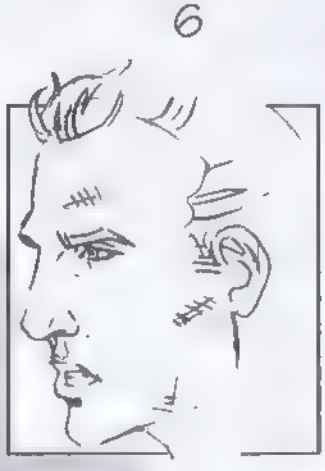


El niño en el manga es desde poco menos de dos cabezas hasta cuatro o un poco más de tamaño, el cuerpo es como un cilindro, para que no parezca más grande las piernas no deben ser más largas que el cuerpo y la cara juntos. El grueso del cuerpo de hombro a hombro debe ser más pequeño que de oreja a oreja (para hacerlos muy niños o quizá un poco más grueso) dependiendo de la edad, los ojos incluso más grandes que los de los adultos, esto los hace parecer de menos edad.

Las arrugas en el rostro causadas por la edad



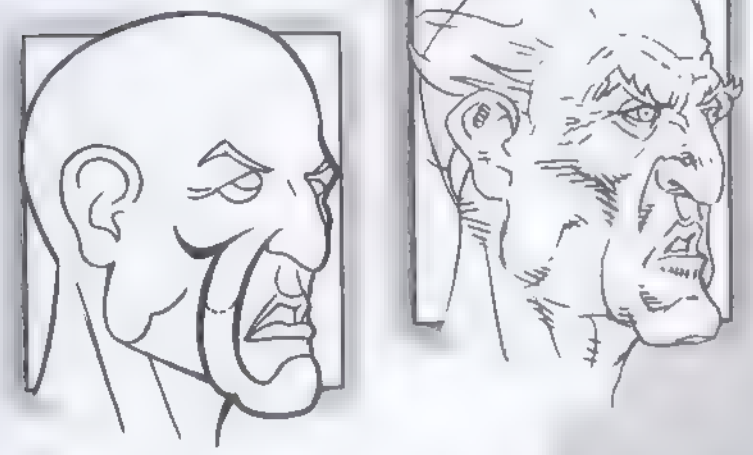




Es muy fácil convertir el rostro de un joven en el de un anciano, sólo hay que saber dónde van las arrugas. Éstas se concentran debajo de los ojos, en la frente, se acentúan los pómulos, entre las alas de la nariz y la boca, con los años se marcan los surcos que antes sólo aparecían al sonreír, se hacen más grandes las orejas y la nariz, la boca se aleja de la nariz, se pierden y blanquean los cabellos, las cejas se hacen mas grandes, los labios adquieren arrugas verticales y en general la estructura de la cara se hace más curva, menos definida.

10

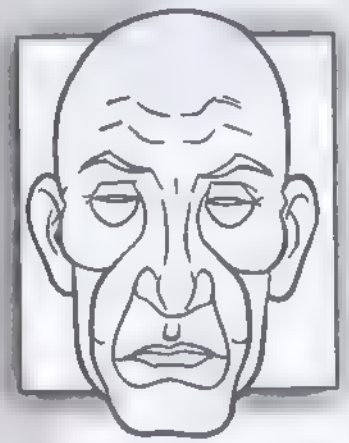
9



Aquí lo importante es conocer la estructura del rostro, esto ayuda mucho al dibujar ancianos: conocer el esqueleto y los músculos de la cabeza y cara, las arrugas de viejo son casi iguales a los músculos del rostro y se arrugan en el mismo sentido que el tejido muscular (9 y 10). Checa en 9 y 11 las arrugas simplificadas, en todos los ancianos se sigue este patrón. En (12) el perfil de un anciano, la falta de dientes provoca que los labios se hundan.

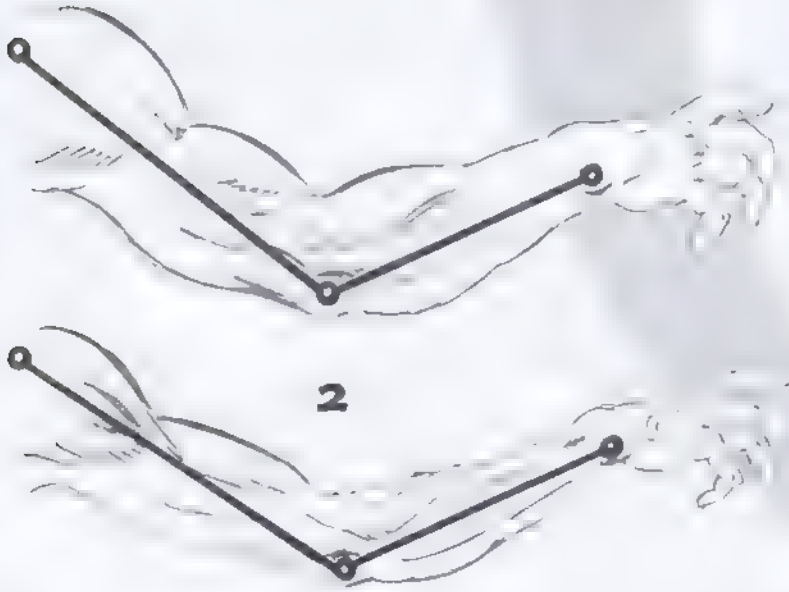
12

11



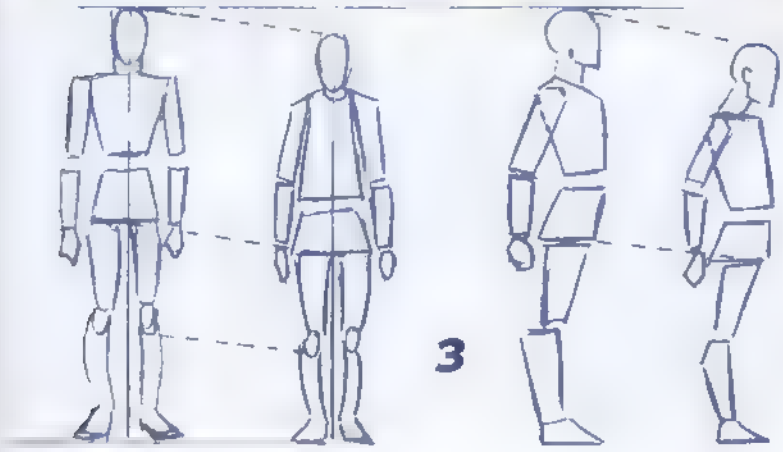
Viejos

Además del rostro, la manos marcan la vejez en una persona. La piel se arruga y se pega a los huesos haciendo lucir las manos más delgadas. En la figura 1 se muestra un ejemplo un poco exagerado de una mano en la vejez, pon atención a las venas que hacen lucir la piel muy pegada. En la figura 2 checa cómo al adelgazar los músculos del brazo y la mano se aumentan muchos años.



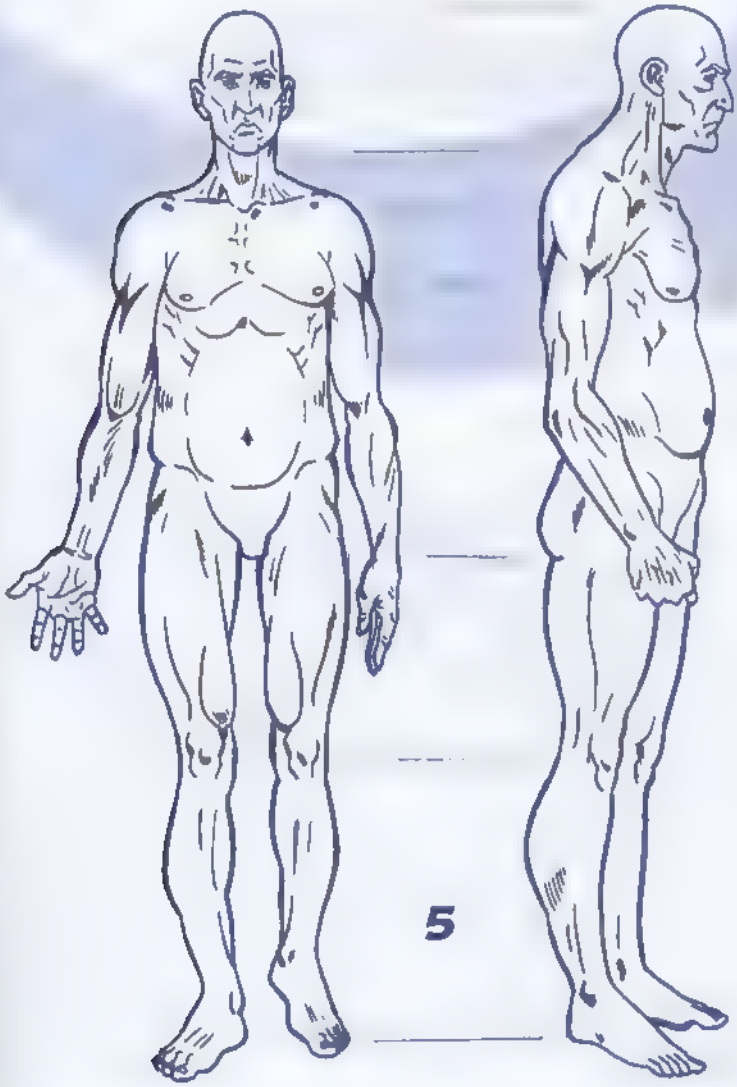
2

1



3

4



5

Pero en la vejez no sólo se adelgaza y se arruga la piel, también el esqueleto disminuye de tamaño y se encorva, como en la **figura 3.**

En el cuello también es muy frecuente notar la vejez si se exageran músculos como el esternocleidomastoideo, como en la **figura 4.**

En la **figura 5** se aplica todo lo antes mencionado, observa además que las piernas miden menos que el resto de su cuerpo, mientras que en una persona joven y bien proporcionada las piernas miden tanto como su tronco y cabeza

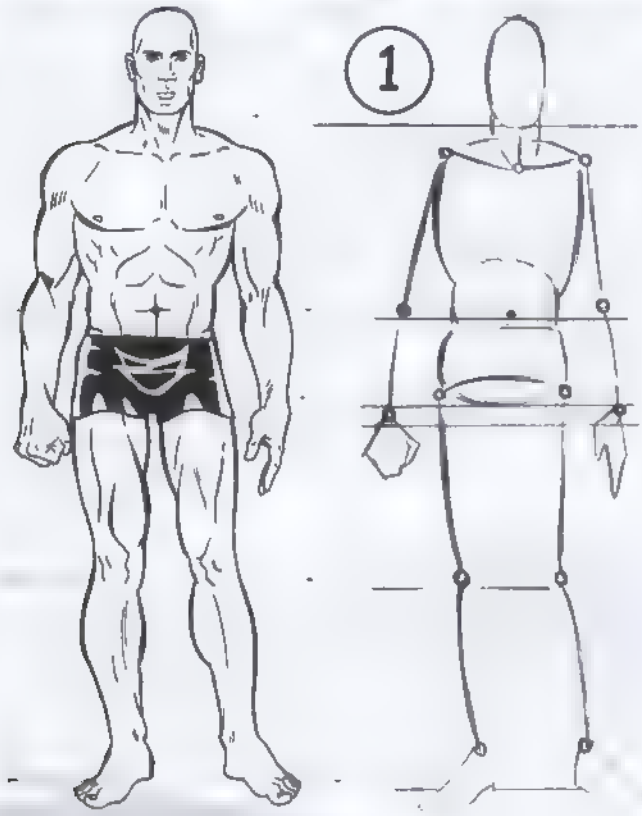
La estilización de la anatomía en el manga

Usando las bases de la anatomía humana en el manga se estiliza la figura de modos muy diversos; es común ver algunas de las siguientes características.

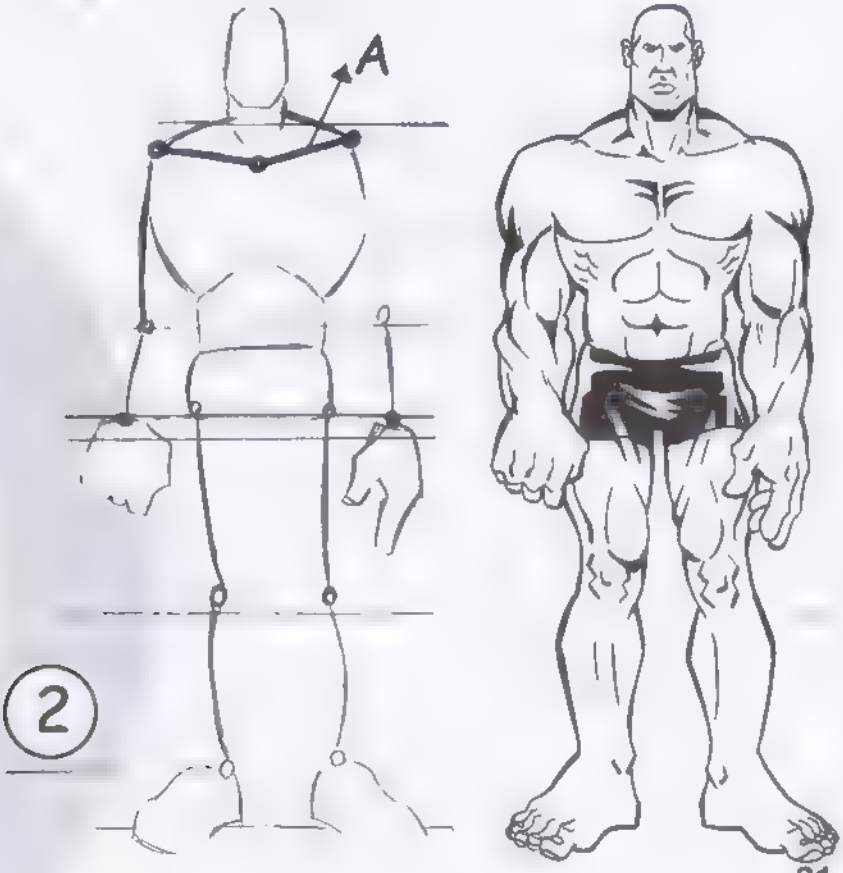
En (A) tenemos una figura real y en (C) la misma figura, pero estilizada. Es (B) el paso que estudiaremos.

Para estilizar la figura hacemos la cabeza más grande, el cuerpo y los brazos más delgados (no más largos), las piernas, las espinillas y los pies han sido alargados, además el cabello ha sido abundantemente aumentado, el ashurado indica la diferencia entre A y C. Las demás líneas y detalles de la anatomía han sido repetidos y ligeramente simplificados.

Anatomía 3 Detalle

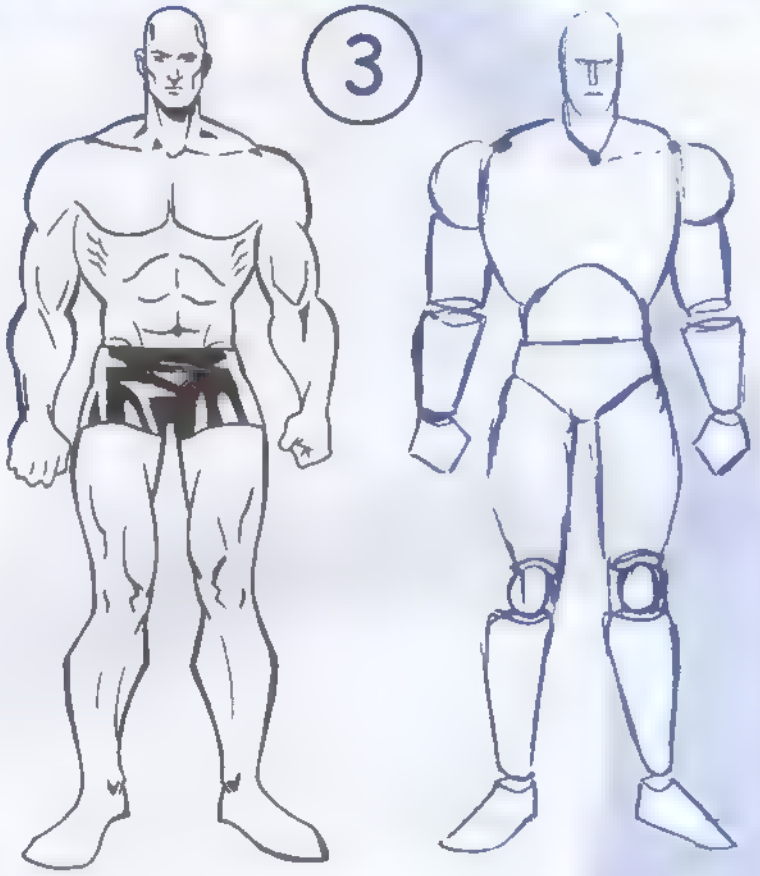


Toda estilización, sea estilo americano o manga, proviene de la figura real, por lo tanto al estilizar a un personaje debes conocer las diferencias que tendrá con respecto a una figura realista; por ejemplo, en las figuras 1 y 2 hay dos personajes con la misma proporción en estatura, para estilizar al de la figura 2 se hizo la cabeza más pequeña para que luciera más grande, los músculos aumentaron mucho su volumen y los pies y manos se hicieron tan o más grandes que la cabeza, pero la diferencia más importante es que se modificó el esqueleto; el de la figura 1 luce delgado mientras que el de la figura 2 se ve más voluminoso puesto que las clavículas (A) se han separado dando lugar a un cuerpo más grande.



Hay muchas formas de estilizar un personaje americano, como en la Fig. 3, las manos y los pies tienen un tamaño más o menos normal, sólo se han separado las clavículas y se ha trabajado de manera similar al de la Fig. 2 de la página anterior.

Practica el movimiento de tus personajes utilizando un esqueleto simplificado como el de la Figura 3, observa los ejemplos.



La anatomía en el estudio del dibujo

El dibujo es una actividad que para muchos resulta entretenida, divertida, incluso apasionante, es agradable aprender cosas nuevas, especialmente hacer dibujos novedosos y ver las mejoras en ellos al aplicar los conocimientos adquiridos.

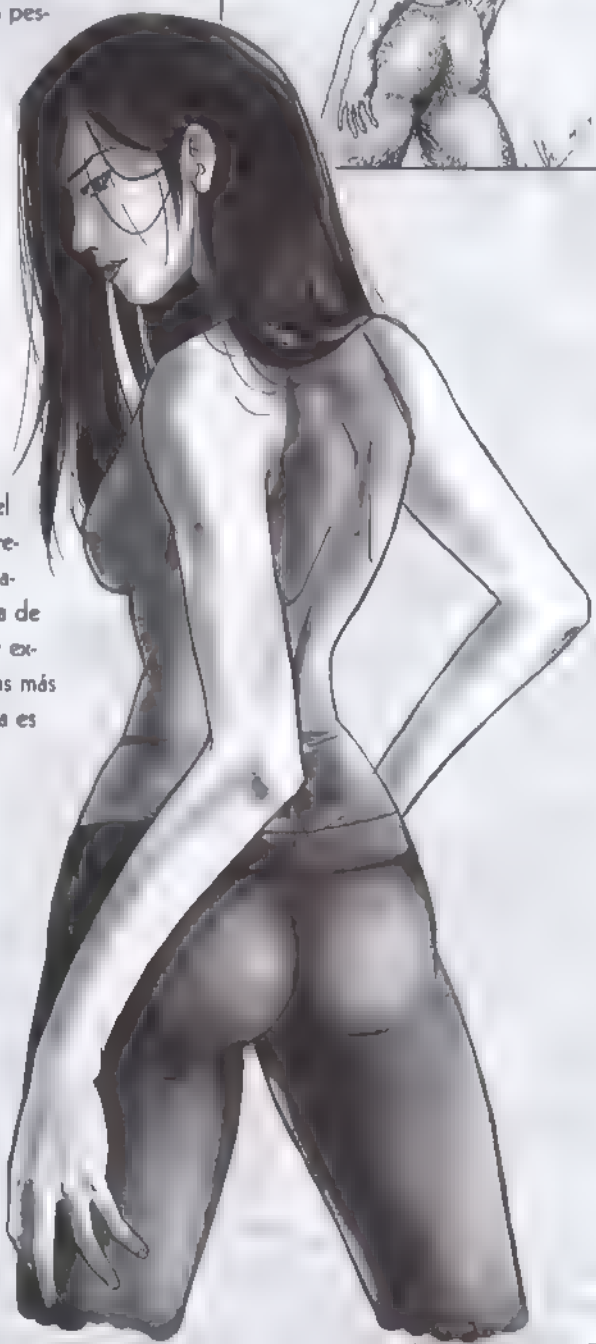
Por otra parte, el estudio y la repetición pueden resultar aburridos o tediosos, particularmente la anatomía es un campo de estudio amplio y que requiere de muchas repeticiones, pero si eres lo suficientemente apasionado y constante te dará la satisfacción de ver tus mejoras, quizá no en muy poco tiempo o muy fácilmente, pero sí de manera sustancial. Recuerda que la anatomía en el dibujo (huesos, músculos, piel, etc.), sienta las bases para dibujar cualquier estilo o figura que te imagines. Diviértete dibujando y no dejes de practicar y aprender cosas nuevas y harás del dibujo tu pasión.

REVISIÓN DE PORTAFOLIOS

Felicidades por su revista, me gusta mucho, aunque no siempre la encuentro en los puestos de periódicos, pero, bueno.
Me parece una buena idea la sección de "revisión de portafolios", ya que las críticas siempre son buenas, como sea, ahí les va mi dibujo, pa'que le echen pestes y yo pueda seguir mejorando.
Hasta luego.

Marduk Chimalli Hernández Castro.

Qué tal. Bueno, antes que nada creo que hay que aclarar que no abrimos esta sección para echar pestes, pues creemos que el trabajo de todos tiene un mérito y vale mucho para cada autor. El objetivo de esta sección es corregir directamente el trabajo de ustedes, los lectores, para que no se basen sólo en las clases al mejorar su trabajo, sino que reciban una opinión directa que pueda servir no sólo al autor del dibujo en cuestión, sino a todos los que vean en su trabajo el mismo problema.
Cuando trates de realizar dibujos más realistas tienes que pensar en el dibujo completo, no sólo en las facciones. Piensa en todo el cuerpo y en el cabello y en la ropa, todo debe verse más real, observa a la gente a tu alrededor y podrás ubicar las proporciones de mejor manera. Cuida que el cabello tenga una caída natural, no debe colocarse como si fuera una peluca de juguete, ya que el cabello también tiene un peso y un volumen que debe expresarse en el dibujo.Checa los pliegues de la ropa, recuerda que mientras más ceñida sea la ropa, los pliegues serán más pequeños y estrechos; si la ropa es muy holgada, los pliegues serán grandes y espaciados.

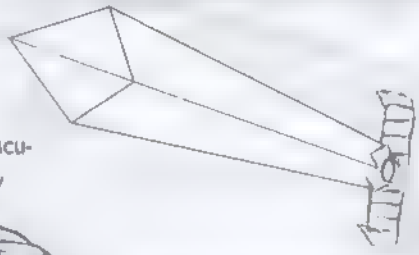


Qué tal, amigos, les escribo para felicitarlos, hacen un excelente trabajo y me han ayudado mucho. Les mando un par de dibujos, uno es para la sección de revisión de portafolios y el otro es para que me ayuden a encontrar una revista que tenía cuando era niño se llamaba, "Comicaras", ojalá me puedan ayudar.

Iván Erick Sandoval P.
chalu75@yahoo.com

P.D. Felicítenme a los Hnos. Escorza y a Tozani, son muy buenos.

Muchas gracias por tus saludos. De la revista que comentas, la verdad no sabemos nada, pero lo publicamos por si algún lector sabe de ella, se ponga en contacto contigo. Insistimos en que la estructura es sumamente importante para cualquier tipo de dibujo que quieran realizar. Si este monstruo está basado en el cuerpo humano, sólo hay que deformar la estructura de proporciones reales para hacerlo más musculoso, con una cabeza pequeña y un cuerpo enorme. Nosotros realizamos primero el cuerpo de nuestro personaje desnudo, sin ropa ni armamento porque esto nos ayuda a colocar de modo adecuado todo lo que el personaje lleve encima, incluso nos sirve para agregar de manera impresionante las armas. Recuerda dibujar una línea dinámica que ayudará a darle movimiento a tu figura y observa los detalles en la cara que hacen que se vea realmente furioso. Le colocamos un escudo porque sentimos que tenía demasiado descubierto ese brazo y podía ocuparlo para algo. Un escorzo en la espada le da más profundidad a la imagen, no lo olviden.

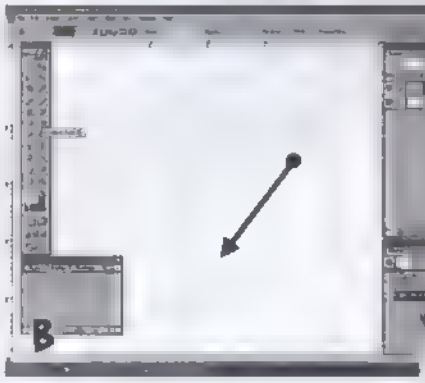


SOMBRAS PROYECTADAS

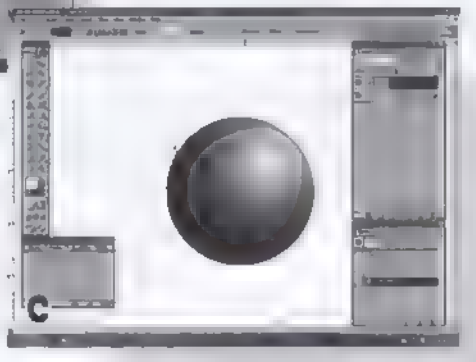
¡Qué tal, Amigos! En ésta ocasión aprenderemos un nuevo truco en Photoshop que nos ayudará a mejorar nuestras ilustraciones. Ya hemos analizado cómo dar volumen por medio de sombras a las figuras, pero en ésta ocasión aprenderemos a hacer las sombras que se proyectan en las superficies ajenas a los cuerpos.

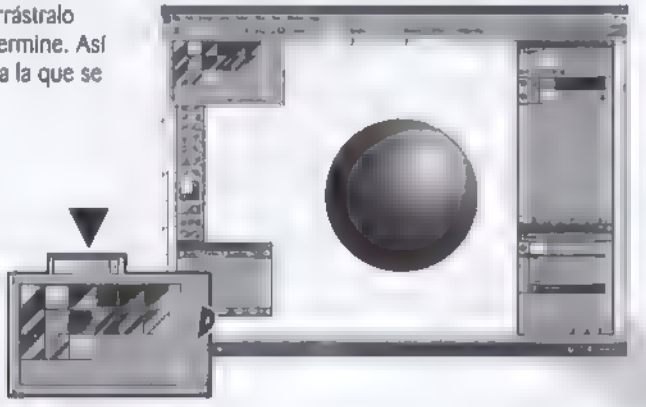
Antes de comenzar, veremos de manera muy sencilla cómo construir una esfera con una fuente de luz marcada.

Marca un círculo como se muestra en (A) con la herramienta Eliptical Marquee presionando la tecla SHIFT mientras lo trazas, así será un círculo perfecto.

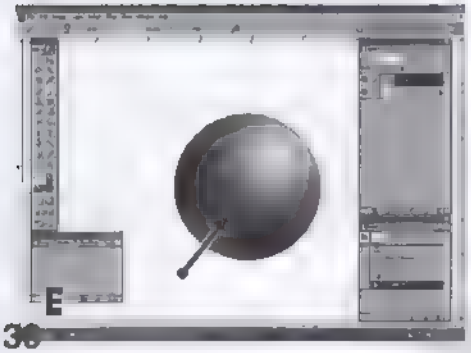


Ahora, usando la herramienta Gradient, en modo de Radial Gradient, marca un degradado como se muestra en (B), cuida que estés trabajando en un layer nuevo que no sea el Background. Da clic donde va a estar la parte más iluminada y arrástralo hasta donde quieras que termine. Así tendrás una esfera similar a la que se muestra en (C).

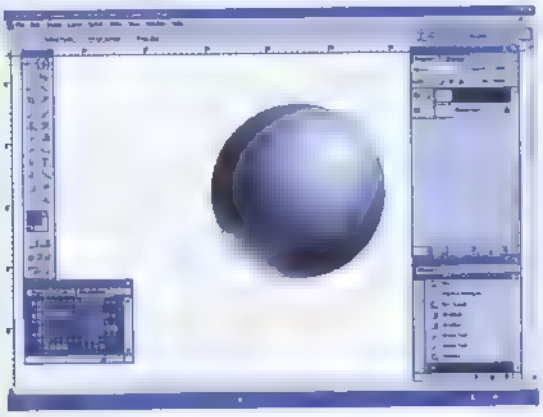




Ahora marca un degradado como se muestra en (D) y obtendrás un bonito rebote de luz.



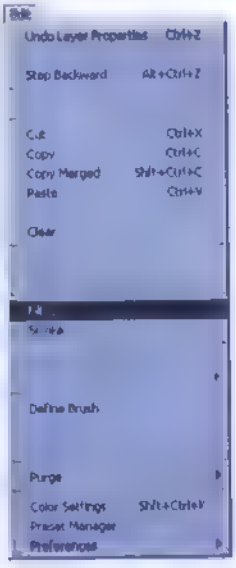
Sobre la paleta de opciones, da clic en la barra que demuestra la clase de degradado y podrás seleccionar el tipo Foreground to Transparent (D) y selecciona el color blanco en la paleta Tools.

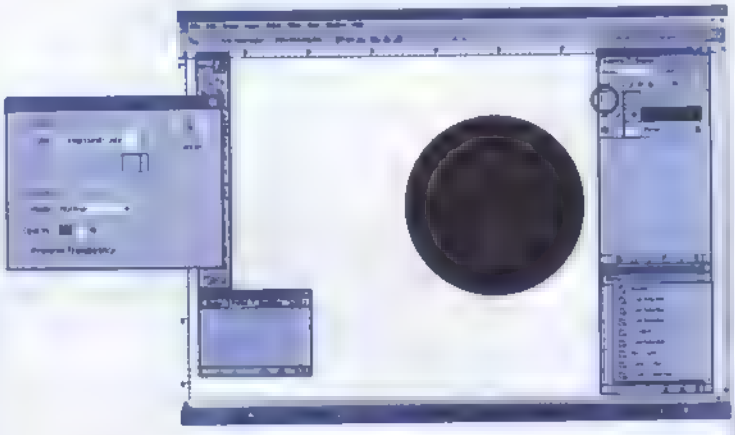


Si por error deseleccionas tu círculo puedes volverlo a marcar presionando la tecla CTRL en tu teclado mientras das clic al layer donde está tu objeto, notarás que la esfera se selecciona completamente.

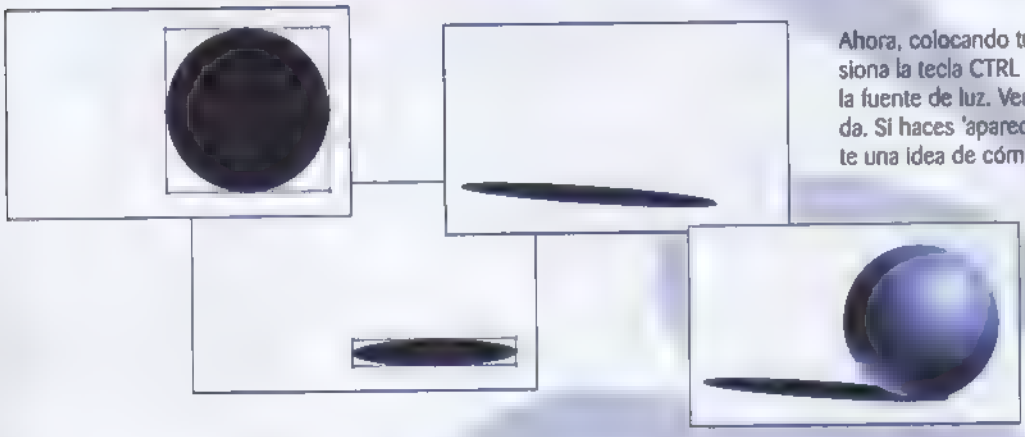
Ahora crea un layer nuevo y colócalo entre el Background y el layer donde está tu objeto. En el Menu>Edit->Fill verás una ventana con varias opciones, asegúrate de que tengas el color negro en el Foreground Color y dale OK.

Si 'desapareces' el layer de tu objeto (dando clic en el pequeño ojo a la izquierda de tu layer), verás que ahora tienes un círculo relleno de negro, ésta será nuestra sombra, por ello debe estar debajo del layer de tu objeto.

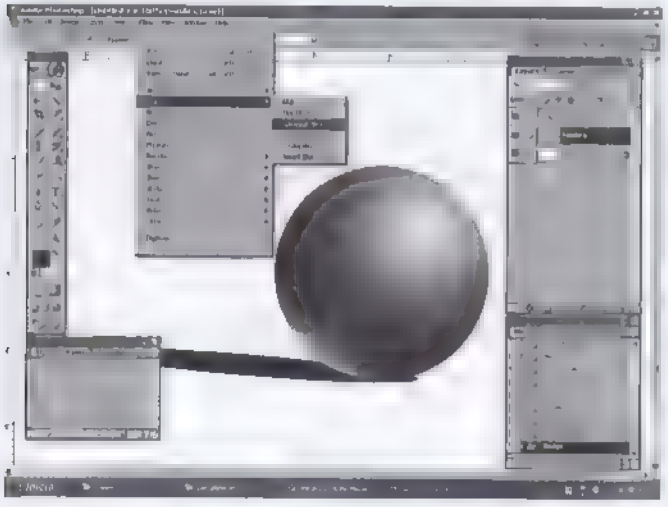


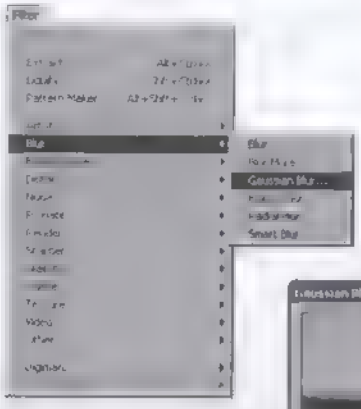


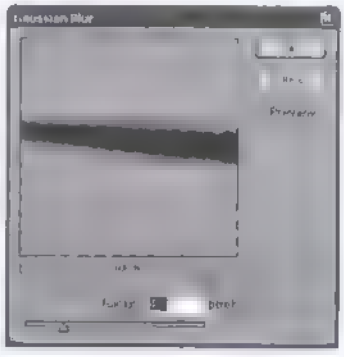
Ahora hay que transformar la sombra con respecto a la fuente de luz que generamos desde el principio. Usa la opción de Menu>Edit>Free Transform (asegurate de que está seleccionado el layer con la sombra negra) y verás que aparece un recuadro alrededor de tu figura. Este recuadro tiene pequeños cuadros en las esquinas, con los cuales puedes deformar tu figura a tu gusto. Coloca el cursor en el cuadro de arriba-en medio hasta que aparezca una pequeña flecha que señala arriba y abajo y arrastra la linea hacia abajo, que tu sombra quede muy plana.



Ahora, colocando tu cursor en el mismo cuadro, presiona la tecla CTRL y arrástralo en dirección contraria a la fuente de luz. Verás que tu sombra es plana y alargada. Si haces 'aparecer' el layer de la esfera podrás darte una idea de cómo se verá tu sombra.



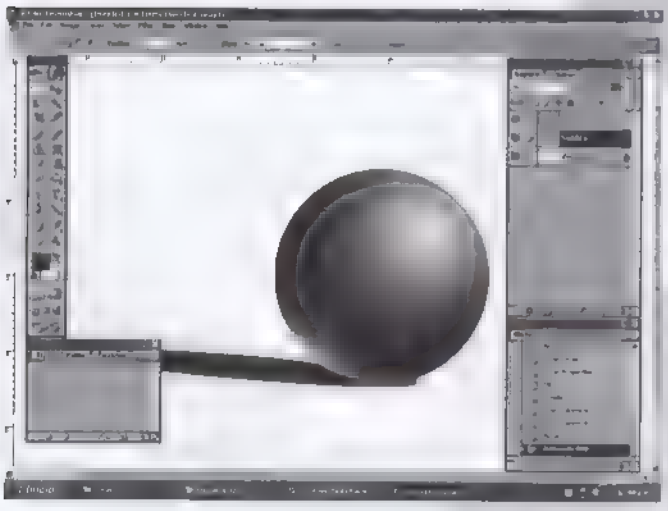




Ahora aplica el **Filtro Menu>Filter>Gaussian Blur** al layer de la sombra y te aparecerá una ventana en donde puedes variar el grado de blureado. Para este ejemplo seleccionamos el valor 4. Dale OK.

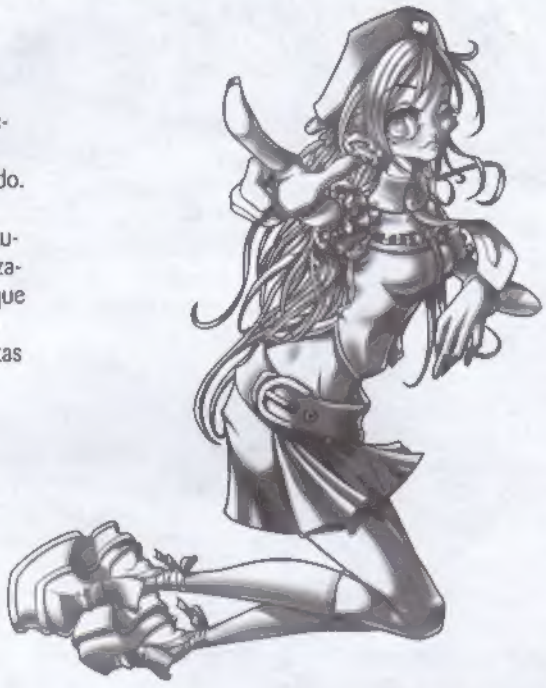
Ahora verás que la sombra se ve "desenfocada", esto le da más realismo a tu figura. Pero, espera, aún no hemos terminado.

Para que quede terminada simplemente varía la opacidad de tu sombra cambiando la opción **Opacity** de la paleta flotante **Layers**, de 100% a 75%, y ¡Listo! Tu sombra ha quedado adecuadamente colocada y con la forma y orientación exactas.

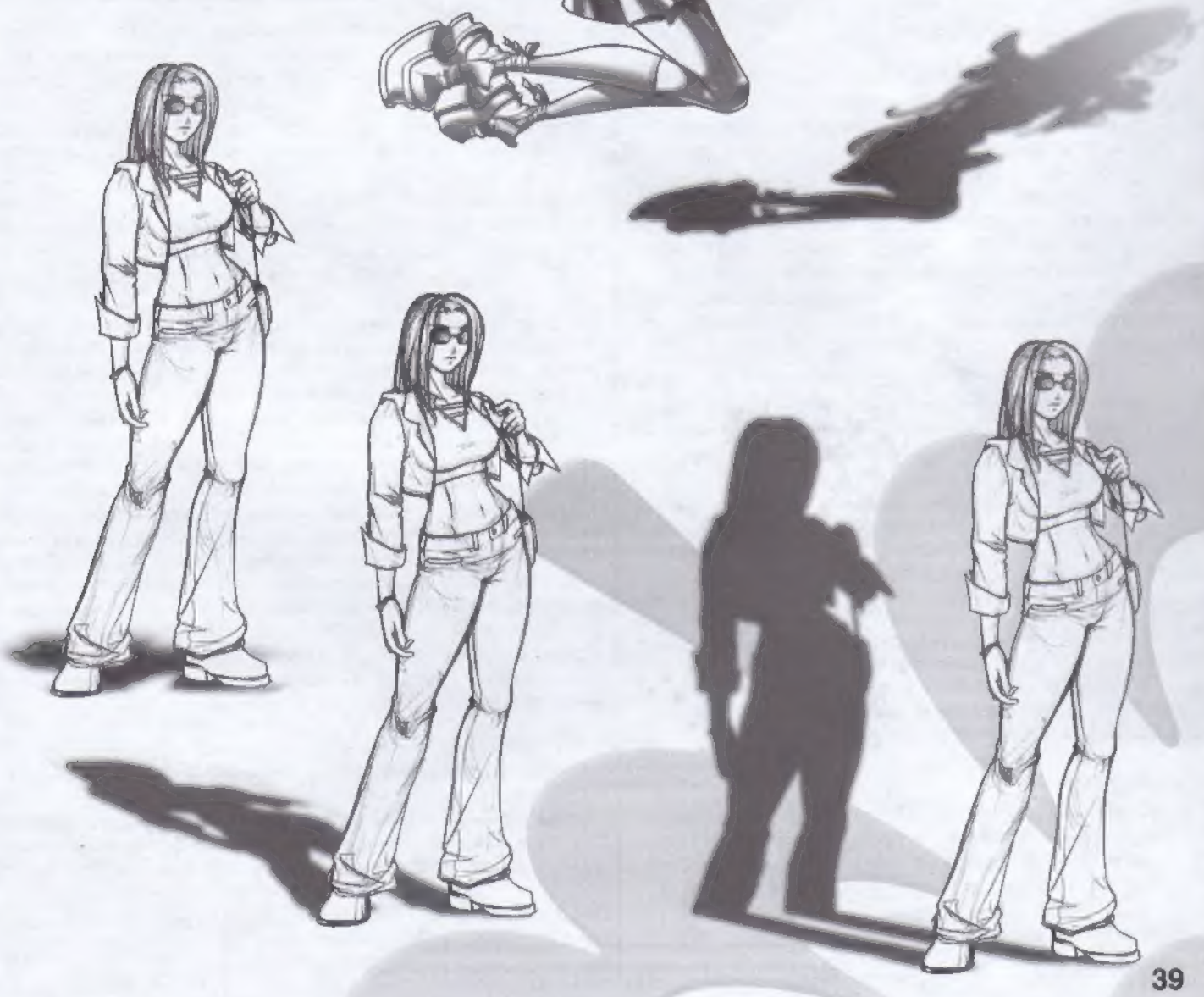


Puedes jugar con la deformación y dirección de la sombra, dependiendo de la fuente y el tipo de luz que hayas escogido.

Prueba a sombrear a tus personajes, estudia estos ejemplos, todos han sido realizados usando las herramientas y los tips que dimos en esta clase. Experimenta, juega con diferentes valores en las herramientas y verás los resultados.



Nos vemos en la siguiente sección de tips, practiquen mientras tanto.



BUZÓN

Hola, este mail es para Tozani y Gabo:

Yo asisti al evento de febrero (La Comicmanía 2004) y Gabo me dio unos tips de entintado y saludé a Tozani, no sé si es el mismo Tozani que hace las portadas de Dibujarte. Los quiero felicitar por el evento, estuvo padrísimo, ojalá y pudieran hacer más. Yo fui desde Morelia, Michoacán, que es donde vivo y no pude estar mucho tiempo allí, pero me gustó mucho poder hablar con ustedes. A propósito, casi a la entrada estaban los de manga y una chava que dibujaba padrísimo, ¿Es ella Romy Villamil? ¿Qué historietas dibuja ella?

José Luis Maldonado.

Qué bien que te sirvió platicar con el equipo creativo de la revista, afortunadamente para todos sólo contamos con un Tozani en esta revista, y en esta editorial, y en este estado. Para las fechas en las que salga esta revista, esperamos haber asistido a algunos eventos más y haber conocido a muchos más de ustedes. Sobre la chica de la entrada... Veamos... ¿Era trigueña, de cabello largo y negro y dibuja estilo manga? Si es así, ella es Romy Villamil, directora de nuestra revista Hermana Conexión Manga y colaboradora del proyecto nuevo Dibujando Hentai. Ella dibuja historietas de diferentes tipos desde hace bastante tiempo. Puedes ver mucho de su trabajo en Conexión Manga.

Qué tal, yo soy Mercury y quiero decirles que hace algo de tiempo la revista se había tornado algo monótona, pero con el primer número a color déjenme decirles que me quedé con el ojo cuadrado...
Bueno, sobre el programa de retoque de imágenes del que hicieron las practicas (ese tal OPEN CANVAS) no me gustó mucho eso de que lo probaras un tiempo y después pagarlo, porque ya no lo puedes usar (les digo eso porque soy pobre y de familia numerosa)...

Me gustaría más que recomendaran un programa llamado EL GIMP, pesa sólo 8 y tantos megas, es software libre, no tiene restricciones de uso, no cuesta ni un solo peso, es multi plataformas y lo mejor de todo es que también está en español...

Juan Carlos Núñez Juárez

Hola...
¿Cómo están todos por allá? Quiero decirles que su clase de Open Canvas está muy padre y yo no creía que utilizara ese espacio en Megas, pero ahora que lo tengo les digo que está bien chido, y pronto les mandaré trabajos hechos por mí, así que espérenlos.
Sigan así con su revista y nunca cambien.

Luis Gerardo Campos Ruiz

Hola, amigos de DibujArte:
Antes que nada me gustaría felicitarlos por su revista, que me ha ayudado muchísimo en este asunto tan maravilloso que es el dibujo.
Yo soy principiante, pero dibujo muy bien (bueno, yo creo que voy por buen camino, je, je), y me gustaría que me ilustraran un poco más acerca del coloreado digital con el Open Canvas (que, por cierto, pude bajar gratis la versión openCanvas 3 plus de otra página), y acerca de dónde puedo conseguirme una tableta digitalizadora.
También quiero decirles que me gustan mucho los dibujos de todos, pero en especial las portadas de Tozani y los dibujos de mi tocayo Gabo y Escorza.
Me despido deseándoles la mejor suerte del universo y que sigan adelante, y por favor (van a decir: ¡Ay, ya cállate, wey!) saquen otro cómic como el de DATA, me encantan.

ATTE: su fiel amigo Gabriel Paredes (14 años).

El programa con el que cada quién trabaje depende de las posibilidades económicas de cada artista digital, pero también de la ética de cada uno como persona. Hay muchísimos programas de coloreo y retoque digital libres en la Internet, muchos de esos programas fueron hechos por personas que viven de ello y necesitan cobrar por el uso de su producto, habrá otros que estén hechos por fans de la programación y el arte que no necesiten cuota para ser usados. Culturalmente, hay enormes diferencias en cada país. Mientras que en México esperamos obtenerlo todo gratis o al menor precio posible, hay países como Japón en los que a la gente le da pena bajar programas gratuitos u obtenerlos ilegalmente. Este tema es muy polémico, pero es una realidad que, a nosotros como creativos, no nos agradaría que alguien se pirateara nuestro trabajo o que nos quisiera pagar una miseria por una ilustración, de la misma manera a los programadores no les ha de caer muy bien que la gente use su producto sin pagar. Es una realidad que muy pocas personas en México pueden pagar $2500 por el Painter original u $7000 por el Photoshop, pero creemos que pagar $150 por la licencia de un programa que va a ayudar en la formación de un artista no es excesivo.

Sobre los programas gratuitos como The Gimp o Pixia, no adelantaremos opiniones, haremos un análisis y daremos nuestro resultado después.

Estamos trabajando en la mejora de la página web y tenemos la idea de subir una galería de fans para que todos los lectores puedan ver sus obras e incluso los eventos de Open Canvas. Esperamos no tardar mucho.

Recuerden mandar sus cartas a la dirección electrónica: dibujarte2003@yahoo.com.mx o a la dirección de la editorial:

Salvador Díaz Mirón # 156
Col. Santa María la Ribera
México, D.F. C.P. 06400

SI TE GUSTA DIBUJAR, VEN A LA

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde podrás aprender a realizar tus propios Personajes y a darle forma a tus Ideas por medio del Dibujo de ...

CÓMICS
HISTORIETA
PUBLICITARIO Y
EDICIÓN POR COMPUTADORA

ÚNICA ESCUELA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P., CLAVE 09PBT-0702-W

PLANTEL CENTRO
Visítanos en Colón No. 1 Desp. 36
Col. Centro (Atrás del Metro Hidalgo)
Entre el Cinemex Real y La Alameda Central
5512-63-89 y 5512-06-23

PLANTEL ECATEPEC
Te esperamos en: Av. Revolución (30-30) No. 17,
(Entre Av. Juárez Norte y Nicolás Bravo),
San Cristóbal Centro
5770-98-94

Y AHORA TAMBIÉN EN C. IZCALLI
Jesús Vinchez s/n Edificio Abba Desp. 3
Junto a Plaza Octagón, Centro urbano de Cuautitlán, Izcalli
5873-08-83

PRÓXIMAMENTE MÁS CERCA DE TI, ESTAREMOS EN IZTAPALAPA, CD. SATÉLITE Y CLASES POR INTERNET

LA MOLE 2004

VERANO

Entretenimiento total

MANGA
COMICS
KARAOKE
JUGUETES
YU-GI-OH!
MODELISMO
DIBUJO
DOBLAJE
DISFRAZADOS
VIDEOJUEGOS
CONFERENCIAS

JULIO 15-16-17-18

EXPO REFORMA

CANACO CIUDAD DE MÉXICO

AV. MORELOS 67, COL. JUÁREZ

Metro Juárez, de 10:00 a 19:30 horas

Admisión $40.00, niños y punto joven $20.00

TEL. 56986273 **www.lamole.com.mx**